PS one PS2 PS3 PSP

Nauja Kaina 4,99 Lt

VIENINTELIS LIETUVIŠKAS ŽURNALAS APIE PLAYSTATION ŽAIDIMUS

VA PlayStation

Prenumeratos kaina 3,99 Lt

2006/04 (52)

TEMA: ŽAIDIMŲ KŪRĖJŲ KONFERENCIJA

The Godfather

Fight Night Round 3
50 Cent: Bulletproof
Shining Force Neo
Fighter Maker
Command & Conquer: Red Alert

UP United Publishing Computer Group
ISSN 1392-9534

playstation@upg.lt irc: # va_playstation

TURINYS

Verslo naujienos	005
Nauja karta	007
PSP recenzija	008
Žaidimų Naujienos	010
Tema: Žaidimų kūrėjų konferencija 2006	016
Mėnesio žaidimas	022
The Godfather	
Recenzijos	026
Fight Night Round 3	
50 Cent: Bulletproof	
Shining Force Neo	
Klasika	036
Fighter Maker	
Command & Conquer: Red Alert	
Patarimai	040

16 GDC 2006

22 THE GODFATHER

26 FIGHT NIGHT ROUND 3

36 FIGHTER MAKER

SVEIKI,

Tikrąji pavasarį pradedame labai gera žinia. Pagaliau baigėsi ilgas laukimas ir neapibrėžtumas ir tiksliai žinome, kada pasirodys PlayStation 3. Naujosios konsolės startas — lapkričio 11 diena! Gal tokios žinios ir gali nuliūdinti, tačiau nemanome, kad daugelis tikėjosi ją išvysti anksčiau, kaip tai dar seniau žadėjo Sony. Man tai tikrai gera žinia, nes Sony galės paruošti (tikėkimės) pakankamą kiekį konsolių ir sklandžiai suorganizuoti jų tiekimą, kuris bus labai sudėtingas, mat PlayStation 3 startuos vienu metu visose pagrindinėse teritorijose. O kūrėjai bei leidėjai galės normaliai pasiruošti startui, maksimaliai nušlifuoti ir testuoti pirmuosius žaidimus. Jokiu būdu nesinorėtų išvysti kažko panašaus į Xbox 360 startą, kurio, tiesa, Lietuvoje dar iki šiol taip ir neišvydome... Plačiau apie šią naujieną ir kitus su PS3 susijusius komentarus rasite „Industrijos per mėnesį" rubrikoje.

Apskritai PlayStation 3 konsolei šiame numeryje skirtas daug didesnis dėmesys, nei įprasta. Kitas „kaltininkas" — neseniai įvykusi žaidimų kūrėjų konferencija, kurioje didžiausias dėmesys ir buvo skirtas šiai būsimajai konsolei. Konferencijos atgarsiai ir komentarai — žurnalo temoje. O ir naujienose bei ilgesnių „dirbtuvių" anonsuose kalbama iš esmės apie naujosios kartos žaidimus. Tiesa, jie pasirodys ir dabartinės kartos konsolėse, tačiau visiškai suprantama, kad pranešimuose kūrėjai akcentuoja būtent naujosios kartos ypatybes bei galimybes. Tokios tendencijos reikėtų tikėtis ir kituose žurnalo numeriuose, o ypatingai pasibaigus E3 parodai, kurioje Sony prižadėjo pateikti labai daug detalių ir informacijos.

Be PlayStation 3, žurnale daug dėmesio skiriama gangsteriams ir mafijai. Mėnesio žaidimas — ilgai lauktasis Krikštatėvis, taip pat turime karščiausio PSP žaidimo recenziją, kito garsaus klasikinio filmo perdirbinio anonsą. Žodžiu, skaityti yra ką, gerų įspūdžių, o mes baigiame darbus ir šiek tiek lekiame nuo žaidimų pasiblaškyti į gamtą. Juk pavasaris! :).

Ričardas Jaščemskas

REDAKCIJOS NUOMONĖ NEBŪTINAI SUTAMPA SU TEKSTŲ AUTORIŲ NUOMONE.
BET JŲ ŽODŽIUOSE YRA TIESOS.

Vyr. redaktorius: Ričardas Jaščemskas
Redaktorius: Aleksandras Maslovas
Stilistė: Reda Lazaravičienė
Dizaineris–maketuotojas: Saulius Čereškevičius

Redakcija: Vytautas Lukaševičius, Žygimantas Kudirka, Aivaras Isajevas, Martynas Latušinskas, Mantgirdas Juozapaitis, Paulius Visockas, Jogintas Visockas.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza".
ISSN 1392-9534

Spausdino AB spaustuvė „Spindulys"
Užs. Nr. 6.318
Gedimino g.10, 44318 Kaunas.
Redakcijos tel.: (37) 763 203,
faks.: (37) 764 995.

Dėl reklamos žurnale kreiptis:
Stasys Švabas
mob.tel.: +370 614 16659
tel.: +370 5 210 1520,
faks.: +370 5 210 1521.
El. paštas: stasys@upg.lt
Tiražas audituojamas

Paštas

Mūsų pašte — vėl dažniausias svečias Venom. Tiesa, laiškas atkeliavo dar sausio mėnesį, tačiau mes kažkur jį buvome pametę ir užmiršę. O laiškas tikrai įdomus, manome, ne tik mums, bet ir jums.

Sveiki,

Neslėpsiu, nekantraudamas laukiau VA PlayStation gimtadienio (juk jubiliejus :)). Laukiau jo vasarį. Tai, ko sulaukiau sausį, mane suglumino. Nesakau, jog nelaukiu eilinių numerį, bet šį sausio numerį pavadinti eiliniu būtų labai sunku. Nesiruošiu nieko kritikuoti ar peikti, nes tai prieštarautų patarlei „Ką pasėsi, tą ir pjausi". Noriu pasidalinti įspūdžiais (ką gali žinoti, gal kam ir bus įdomu?).

Pirma, kas krito į akis — tai išvaizda. Sutrikau, gal supainiojau pavadinimus :), ne. Tiesa ta, jog grįžome į pradžią, į pradinį dizainą. Kam neteko rankose laikyti pirmųjų 18 numerių, turi progą tai padaryti dabar. Ar tai gerai? Man asmeniškai gerai kaip yra, svarbu, jog nebūtų apvalus, trikampis ir panašiai :). Deja, už išvaizdos slepiasi žurnalo storis, jis sumažėjo. Ar tai gerai? Iš žurnalo „išlėkė" mažiau žinomų konsolių žaidimų aprašymai, sveikinu šį sprendimą. Koks „Viskas apie PlayStation", kai jo puslapiuose randame žaidimų, kurie skirtinami konkuruojančioms platformoms? Būkime patriotai ! :). Deja (ir vėl), su nepopuliariais straipsniais išlėkė ir žaidimų perėjimai. Kaip ir anksčiau, asmeniškai man patinka pereiti žaidimą savo jėgomis, bet kartais pasitaiko žaidimų su nelogiškais sprendimais, o tada reikia pagalbos. Gerai, jog liko pagalbos skyrelis. Nelieskite jo! Kitas dalykas, kuris nemanau, jog bus aktualus Lietuvos rinkai ir jos žaidėjams. Tai PSP „įdiegimas" į žurnalą. Nemanau, jog Lietuvos žaidėjai pasinėrė į naują Sony maniją. Savaime PSP yra neblogas daiktas, deja, reklama šį sykį nepadės. Rinka Lietuvoje per maža, kad galėtų praryti tokį „gigantą". Nuoširdžiai nustebčiau, jei Lietuvoje būtų 100 PSP vartotojų. Nesu tikras, ar mano nuomonė ką pakeis, bet...

Man nepatiko (bent jau iš pradžių) tai, jog žurnale mažiau straipsnių ir jie trumpesni. Ar tai nevaržo autorių, juk geras straipsnis negali būti trumpas (na, gal apie blogą žaidimą :)). Gaila, bet man žurnalo užtenka vienai valandai, manau, jog tai blogai. Dar ne viskas (deja :( ). Plakatas. Du geriau negu vienas, bet du — viename? Ir dar dvigubai mažesni! Nepatinka man ir tai, kad turiu rinktis iš dviejų gražių plakatų vieną. Ar nepatogiau juos spausdinti straipsniams ant „nugarų" (vienoje pusėje plakatas, kitoje straipsnis). Nes taip išeina, kad esant dviem geriems plakatams ant vieno lapo, jų nepasikabini ant sienos, o palieki kur nors gulėti. Spręskite, kaip geriau, o aš šį mėnesį pasirinkau RE 4 plakatą :). Ir baigdamas (apie žurnalą): jis be pakuotės, gal tai nieko nereiškia tiems, kurie juos perka spaudos platinimo vietose, bet prenumeratoriams reikia garantijų.

Rezultatas — kupinas kritikos laiškas, jokiu būdu nepiktas, tiesiog, mano nuomone, įvyko viena lemtinga klaida. Autoriai skubėjo „surinkti" pageidavimų/svajonių žurnalą, jie neįdėjo į jį savo nuomonių, gal pabūgo kritikos, skaitytojų rūstybės, buvo pavargę. Nežinau kaip jūs, bet aš dėl įvairių priežasčių nuėjau į paštą ir užsiprenumeravau VA PlayStation penkiems mėnesiams (daugiau tuo metu neturėjau :)).

Nors manęs niekas neklaus, koks mano mėgiamiausias žaidimas, bet aš savo nuomonę išsakysiu (vėl :)). Final Fantasy VII visuomet bus pirmasis (beje, kitais metais FFVII sukaks dešimt metų, švęsti yra priežasčių).

Venom

Ryčka: Labai ačiū už laišką, tikrai atsiprašome, kad taip vėlai jį išspausdinome. Norėtųsi sulaukti ir daugiau tokių išsamių nuomonių apie mūsų pokyčius bei minčių. Kritika visuomet labai reikalinga, ji padeda geriau suvokti, ką mes darome. Dėl PSP galime patikinti, kad Lietuvoje jis populiarėja ir susilaukia vis didesnio dėmesio bei žaidėjų skaičiaus. Kitam numeriui pasistengsime „atkasti" tikslios informacijos apie jo situaciją Lietuvoje, pačios konsolės ir žaidimų pardavimus.

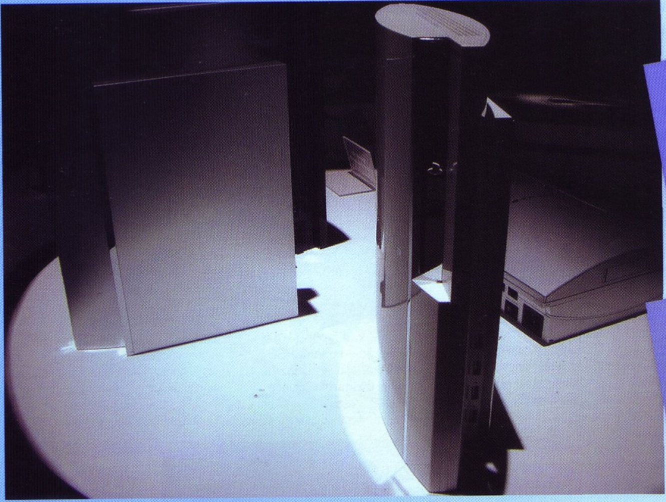
Kaip kompensaciją už tokį uždelsimą bei padėką už laišką siunčiame žaidimą iš mūsų kolekcijos. Tikimės, esi bent šioks toks futbolo fanas (Sony su savo PlayStation 2 yra vieni stambiausių Europos klubų čempionato rėmėjų, tad bent jau dėl to rekomenduojame karts nuo karto pasižiūrėti visiems žaidėjams :)) ir Championship Manager 5 tau patiks.

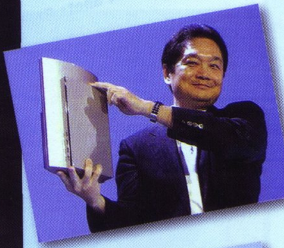
Skaitytojų Top

1. Final Fantasy VII
2. Silent Hill
3. Nfs: Most Wanted
4. Burnout 3: Takedown
5. GTA San Andreas
6. Resident Evil: Code Veronica X
7. Resident Evil: Outbreak
8. Soul Reaver: Legacy of Kain
9. Gun
10. Soul Calibur III
11. Resident Evil 4
12. Cold Fear
13. Resident Evil
14. Devil May Cry
15. Burnout Revenge

Skelbimai

Parduodu naudotus originalius PS2 žaidimus: Silent Hill 2, Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty (30Lt), Need For Speed Underground 2 (50Lt), Grand Theft Auto San Andreas (100Lt). Taipogi originalų PC žaidimą The Sims Double Deluxe (30Lt).
Tel.: (615) 35202, Edvinas, Vilnius





VIDEOŽAIDIMŲ INDUSTRIJA PER MĖNESĮ

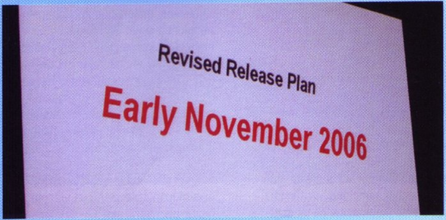
Visus industrinės rubrikos skaitytojus sveikinu su pavasariniu nubudimu iš žiemos įmygio! Šį kartą mūsų rubrika bus skirta tik vienam įvykiui, kuris savo reikšmingumu bei svarba pranoksta visus kitus atsiskaitomojo mėnesio įvykius.

Alex

Turiu omeny renginį PlayStation Business Briefing 2006, įvykusį kovo 14 dieną. Jame Sony Computer Entertainment (SCE) vadovas ir PlayStation „tėvas" Ken Kutaragi pagaliau oficialiai paskelbė, kad toks geidžiamas industrinėje ir žaidėjų visuomenėje naujos kartos konsolės PlayStation 3 startas planuojamas 2006–ųjų metų lapkričio 11 dieną, ir, skirtingai nuo pirmųjų dviejų PlayStation išleidimų, numatomas praktiškai tuo pat laiku visuose svarbiausiuose regionuose: Japonijoje, JAV ir Europoje.

Kutaragi pranešime be pagrindinio anonso buvo dar nemažai įdomybių, į kurias verta atkreipti dėmesį. Pristatau jas kaip dešimt trumpų tezių:

1. 2006–ųjų finansinių metų pabaigoje (t. y. 2007–ųjų metų kovo 31 dieną) kompanija Sony ketina realizuoti 6 mln. naujos konsolės egzempliorių. Skamba tikrai įspūdingai, vidutiniškai po milijoną per mėnesį.
2. Nemokamos PS3 online tarnybos PlayStation Network Platform vartotojai galės naudotis balso chatu, taip pat krauti įvairaus pobūdžio turinį. Tarnyba pradės savo darbą konsolės paleidimo dieną.



3. Kutaragi teigimu, nauja konsolė bus suderinama atgal su PSOne ir PS2 žaidimais. Be to, planuojamas High Definition (HD) raiškų palaikymas šiems žaidimams.
4. Finalinius žaidimų kūrimo komplektus kompanijos–kūrėjai gaus šių metų birželį.
5. Kutaragi paminėjo, kad PS3 darbui prireiks 60 GB talpos kietojo disko, tačiau jis nepatikslino, ar nauja konsolė bus komplektuojama su HDD, ar jį reikės pirkti atskirai. Tačiau Sony Computer Entertainment europiečių padalinio atstovai mums paaiškino situaciją patvirtindami priimtinesnį pirmąjį variantą.
6. PS3 su įtaisytu HDD turėtų tapti savotišku media (lietuviškai kalbant, daugialypės terpės) centru.
7. Ekskliuzyviu kaupikliu, naudojamu PS3 žaidimams, taps Blu Ray diskai. Jokių DVD, jokio piratavimo.
8. Naujos konsolės kaina bus ne mažesnė nei 50 000 jenų (425 doleriai).
9. Artimiausiu metu Sony planuoja išleisti naują firmware PSP konsolei versiją, kuri palaikys RSS ir Flash technologiją

Interneto naršyklėje. Be to, ji leis jungti prie nešiojamos konsolės kamerą ir GPS imtuvą. Kamera galima bus naudoti vaizdo konferencijoms.

10. Iki pavasario pabaigos PSP gaus savo emuliatorių, kuris leis žaisti PlayStation One žaidimus. Jie bus pakraunami į atminties korteles elektroninio platinimo būdu.

SCE bosas suteikė nemažai informacijos apmąstymams ir komentarams. Žinoma, mus labiausiai domina, kaip į Kutaragi kalbą sureagavo pagrindiniai konkurentai iš didžiojo konsolių trejeto.

Microsoft poziciją įgarsino kompanijos CEO Steve Ballmer duodamas interviu solidžiam verslo leidiniui „Fortune". Jo pasisakymuose buvo jaučiamas tam tikras optimizmas dėl PS3 starto atidėjimo, tačiau jis nepamiršo paminėti apie savo „galvos skausmą" — besitęsiantį Xbox 360 konsolių deficitą, kurį paaiškina kai kurių sudedamųjų komponenčių iš neišvardinto tiekėjo stoka. Tačiau Ballmeris pažymėjo, kad kompanija daro viską, kad kuo greičiau būtų išspręstos visas problemos ir pridėjo: „Būtų smagu, jeigu Kalėdoms visi norintieji gautų mūsų naujas konsoles". Tikrai būtų labai smagu... :). Beje, internete buvo pasirodę pranešimų apie tai, kad dėl Xbox 360 tiekimų uždelsimų kaltas lustų gamintojas Infineon. Oficialaus šios informacijos patvirtinimo nebuvo, tačiau spėju, kad būtent šią kompaniją turėjo omeny ponas Ballmer.

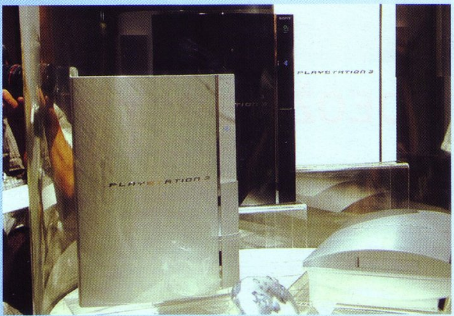
Primenu, kad DICE Summit pasisakymo metu Peter Moore, kuris yra atsakingas už šios konsolės marketingą, teigė, kad visos tiekimų problemos bus išspręstos per šešias savaites. Nemalonu nurodinėti, tačiau šio straipsnio rašymo metu suėjo lygiai šešios savaitės, bet vežimas taip ir nepajudėjo... Lietuvoje, kaip ir daugelyje kitų Europos bei pasaulio valstybių, Xbox 360 įsigyti labai sunku, stambiausios Lietuvos didmeninės bendrovės iki šiol nebuvo gavusios nė vienos konsolės.

Apskritai Microsoft ketina išnaudoti PS3 starto atidėjimą vėlyvam rudeniui savo interesams. Steve Ballmer mano, kad kompanijai greičiausiai pavyks pasiekti 10 mln. parduotų konsolių atžymą ir tuo pačiu pažymėti savo pranašumą next-gen lenktynėse. Microsoft boso teigimu, jau birželį bus parduota apie 5 mln. Xbox 360 vienetų.

Nintendo reakcija nuskambėjo interviu, kurį guru Shigeru Miyamoto davė britų laikraščiui „The Guardian". Garsus kūrėjas pripažino, kad bet kuris su PS3 susietas faktas turės įtakos Nintendo kompanijai, tačiau čia pat eilinį kartą pabrėžė, kad jo kompanija nelaiko savo būsimo next-gen produkto tiesioginiu PS3 konkurentu.

Jo teigimu, viskas priklauso nuo to, ko vartotojai viliasi iš vienos ar kitos platformos. Pabrėžęs, kad Sony išeikvojo daug laiko ir jėgų savo konsolės kūrimui, Miyamoto pareiškė, kad kryptis, kuria judėjo tuo metu Nintendo, iš esmės skyrėsi nuo konkurentų. Apie pagrindinius šios kompanijos vien tik jai suprantamus principus jau rašėme ne kartą, taigi nesikartosiu (o jei suspėjote pamiršti, žr. numerio temą).

Įdomu tai, kad japonų kūrėjai sutiko žinią apie rudens PS3 startą su didžiuliu entuziazmu. Daugelis jų (Konami, Square Enix, Bandai, Koei) džiaugiasi, kad pagaliau atsirado tikslios



datos, nes tai kur kas geriau už neapibrėžtumą. Ypač teigiamai juos nuteikia galimybė geriau „nušlifuoti" savo next-gen projektus.

Kaip ir kūrėjai, vertybinių popierių rinka į PS3 starto atidėjimą sureagavo teigiamai. Stambiausios leidėjų kompanijos (EA, Activision, THQ, Take-Two) turėjo pagrindo džiaugtis šiuo faktu, nes po Keno Kutaragi anonso jų akcijos pradėjo kilti.

Ką gi, man beliko tik papasakoti jums apie tai, ką kalba bei rašo apie mūsų šios rubrikos temą svarbiausi industriniai analitikai.

Anita Frazier, NPD Group:
„Aš nemanau, kad oficialaus PS3 anonso turinys ką nors industrijoje galėjo nustebinti, nebent išsisklaidė abejonės dėl dar didesnio delsimo ir starto perkėlimo į 2007-uosius metus. Nors kai kuriems, ypač nekantriems, ši naujiena gali pasirodyti liūdnoka, iš tikrųjų oficialiai paskelbta data suteiks leidėjams ir prekybininkams progos atitinkamai pakoreguoti savo verslo planus. Žinoma, yra dar nemažai svarbių ir tikslumo reikalaujančių klausimų. Visų pirma — kainų politika ir startui parengtų konsolių skaičius".

Brendan McCabe, CIBC World Markets, pritaria:
„Mes manome, kad po šios naujienos palengvėjo tiems investuotojams, kurie baiminosi, kad Sony atidės PS3 startą Japonijoje rudenį, o JAV konsolės paleidimas įvyks po gero pusmečio". Ką gi, vienodas startas iš tiesų yra puiku.

Michael Paxter, Wedbush Morgan Securities, sureagavo su humoru:
„Panašu, kad tapome mitingo liudininkais, kuriame visi pranešėjai kalba apie tai, kaip jiems palengvėjo; kaip yra nuostabu, jog pagaliau tvirtai žinome, jog TAI įvyks lapkritį".

Tačiau analitikų chore yra ir pesimistinių natų. Štai apie ką perspėja Hitoshi Kuriyama, Meryll Lynch:
„Šiuo metu nėra jokio pagrindo manyti, kad lapkričio startas bus vienas visuose svarbiausiuose regionuose. Sony teks įveikti nemažai sunkumų, kad tai taptų įmanoma".

Ir paskutinė naujiena, ką tik pasiekusi mus: kompanija Sony paskelbė apie specialų renginį, skirtą savo PlayStation 3 konsolei, kuris įvyks E3 parodos išvakarėse — gegužės 8 dieną (E3 2006 pradeda savo darbą 10-tą). Laukiama, kad būtent tą dieną Sony atstovai pagaliau atsakys į visus likusius spaudos ir publikos klausimus.

Taip leiskite ir atsisveikinti, iki susitikimo toje pačioje vietoje lygiai po mėnesio!

Stranglehold

Midway Games ruošiasi išmokyti mus kovoti Džono Vu stiliumi. Jų būsimasis žaidimas Stranglehold yra įkvėptas šio garsaus režisieriaus filmo Hard Boiled, kuris be režisieriaus į pasaulinio kino šviesą „išmetė" ir aktorių Čou Jun–Fatą. Šios dvi garsenybės, be abejo, prisideda ir prie naujojo žaidimo kūrimo.

Čou Jun–Fatas žaidime pasirodys inspektoriaus Tekilos vaidmenyje. Žiaurus policininkas viską sprendžia pistoletais ir kulkomis. Šį kartą teisėsaugininkas įsimaišo į subtilų reikaliuką: jo pagalbos paprašo grupuotės „Drakono nagas" — pačios įtakingiausios Honkongo nusikalstamos organizacijos — nariai. Jos vado Vongo anūkę pagrobė piktadariai iš naujos gaujos „Auksinė nendrė". Pasinaudodami tokiu šantažu jie bando sugriauti nusistovėjusį nusikalstamų jėgų balansą. Situaciją dar labiau sujaukia tai, kad ši anūkė — buvusi Tekilos žmona, saugumo sumetimais išsiųsta gyventi į Čikagą (deja, jai tai nepadėjo). Taigi detektyvas patenka į sudėtingą situaciją.

Jei garsios pavardės ir Rytų filmai jums įspūdžio nedaro, turėtų sudominti žaidimo grafika ir interaktyvumo lygis. Stranglehold kuriamas Unreal Engine 3 varikliu, ir tai daug ką pasako. Tik prasidėjus kovai, įsijungia technologija Massive D, naudojanti naujausią Havok fizikos variklį; leidžia tikroviškai išnešioti į daleles praktiškai visą kovos teritoriją. Buteliai ir puodeliai išlaksto šukėmis, stalai lūžta apipildami viską nuolaužomis, ore kabo dulkės, kuriose žaidžia per plyšius šviečianti šviesa. Pačia įspūdingiausia šios technologijos demonstracija žada tapti kova viename iš vargingų Honkongo kvartalų, kur namai surręsti iš metalo laužo ir sutrūkinėjusio medžio. Čia virs sienos ir pastatai.

Reikia paminėti ir paties detektyvo fiziologiją. Inspektorius su katiniška gracija šokinėja nuo lempos ant lempos, čiuožinėja stalais ir turėklais. Dalis judesių bus atliekama pačių žaidėjų, dalis numatyta žaidimo, tačiau nei sekundei mes nebūsime paleisti ir išmesti iš veiksmo. Niekur nedings ir slow–mo, čia pavadintas Tequila Time. Kuo efektyviau nukausite priešus naudodami šį sulėtinimą, tuo daugiau taškų gausite, už kuriuos jau galėsite įsigyti dar įspūdingesnių ir galingesnių kovos judesių. Džono Vu „vizitinių kortelių" bus ir daugiau, prižadėti keli mini žaidimai. Pavyzdžiui, „meksikietiškas pasipriešinimas", kai priešai stovi įbedę pistoletus vieni kitiems į pakaušius ir laukia, kuris neatlaikys įtampos.

Strangelhold desertu taps daugelio žaidėjų režimas, ruošiamas įprasto deathmatch stiliumi. Midway dar galvoja apie galimybę sužaisti žaidimą dviese, tačiau viskas laikoma paslaptyje. Žaidimas turėtų pasirodyti metų pabaigoje PS3, PC ir Xbox 360 platformose.

GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES

KŪRĖJAS: ROCKSTAR LEEDS I LEIDĖJAS: ROCKSTAR GAMES I DATA: 2005-11-04 I ŽANRAS: VEIKSMO

Milžiniškas, kokybiškas, puikiai skambantis ir įtraukiantis kriminalinis pasaulis. GTA: Liberty City Stories (toliau — LCS) toks yra. Puikus, ganėtinai ilgas žaidimas, besisukantis ant prašmatnaus grafinio varikliuko, atrodytų, sugriauna visas taisykles ir kanonus, kurie galiojo iki šiol kalbant apie handheld rinką. Tik klausimas — ar tikrai to reikėjo?

P–Man

TONY... TONY CIPRIANI...

Vis dėlto LCS šiek tiek skiriasi nuo paskutinių dviejų serijos dalių. Žaidimo veiksmas plėtojamas Liberty City mieste, taip, lygiai tame pačiame mieste, kur sukosi GTA III. Užbėgant už akių reikia pastebėti, kad miestas buvo perkeltas tiesiog stulbinančiai. Jei kažkur smegenų užkaboriuose vis dar prisimenate „tylenio" keliones GTA III, pradėję žaisti LCS pasijusite lyg po ilgų kelionių grįžę namo. Viena kita parduotuvė pakitusi, viena kita reklama perkabinta, bet tai tos pačios gatvės, skersgatviai ir pastatai.

Tai štai. LCS skirtingai nei paskutinės dvi dalys yra mažiau „vieno gango istorija", daugiau kriminalinis epas. Na, jūs visą laiką valdysite Tonį, tačiau jis ne toks ambicingas, nei kiti GTA serijos protagonistai. Puikiai sukama siužeto linija susieja mus su Dono Salvatore kažkokiu sunkiai paaiškinamu lojalumo saitu. Senukas myli mus, mes gerbiame jį, ir iš tos pagarbos žudome, deginame, sprogdiname... Viso žaidimo metu taip ir nekyla noras valdyti, kuris anksti užgimė Verceti ar CJ širdyse. LCS tiesiog norisi dirbti Donui. Na, jis nėra toks didis kaip Donas Vito Korleonė, jis greičiau charizmatiškas senukas, iš kurio tyčiojasi naujoji karta. Ir man (tikiuosi, ir Toniui) tas nepatinka.

ŠEIMA „PO SPAUDIMU"

Mums atvykus į miestą, Donas perduoda mus savo kapitono Vinčenzo žinion. Kaip jau įprasta, pastarasis yra tikras šmikis: negerbia nei šeimos, nei Dono, nei mūsų. Ką gi... Pirmos jo užduotys primena mums, kaip elgtis GTA pasaulyje, paskui mes jį supjaustome benzopjūklu... Reikalai LCS iš vietos pajuda elektrinio traukinio principu: iš vietos trukteli lėtai, bet pajudėjęs stoti nesiruošia. Mūsų Donas įveliamas į karą su kitomis dviem šeimomis Sindako ir Foreli. Taigi pirmieji mūsų „rimti" darbai susiję su jų įtakos ir galios mažinimu. Tiesa, mums tapus šeimos nariu, tenka srėbti Vinčenzo užvirtą košę ir atremti keletą išties galingų Sindako ir Forelį smūgių, vėliau prasideda ilga ir kruvina Vendeta.

LCS (kaip ir visų GTA žaidimų) veiksmas sudarytas iš trijų tipų misijų rinkinių. Siužetinės, siužetinės pasirenkamosios ir pasirenkamosios. Visi puikiai prisimenate, kad siužetinės misijos pasakoja mums istoriją, keičia mūsų padėtį GTA pasaulyje, o kartais ir patį pasaulį (griūna vienas kitas namas, atsidaro naujos teritorijos ir pan.). Siužetinės pasirenkamosios — tai misijos, susijusios su siužetu, tačiau ne visada privalomos atlikti norint judėti į priekį; pasirenkamosios — tai tradicinės taksi, greitukės, gaisrinės vairuotojo, rampage ir panašiai. Niekur nedingo ir Stunt šuoliai bei triukai su motociklais. Taip... Iš vėlesnių dalių į GTA III atkeliavo ir Sancez, ir PCJ. Tiesą pasakius, vienintelė transporto priemonė idealiai tinkanti LCS tyrinėjimui.

Keista tai, kad LCS misijos daug agresyvesnės nei ankstyvesnėse GTA dalyse. Jos siaubingai intensyvios, o žaidėjas visuomet atsiduria nemalonioje situacijoje, kai trūksta laiko arba sveikatos. O kartais ir abiejų dalykų kartu. LCS, skirtingai nei ankstesnės dalys, labai neigiamai žiūri į žaidėjo klaidas ir už jas negailestingai baudžia. Žodžiu, kur ir kada bežaistumėt GTA: LCS, žaidimas visada

sudarys siaubingą spaudimą. Handheldui labiau norėtųsi priešingo varianto...

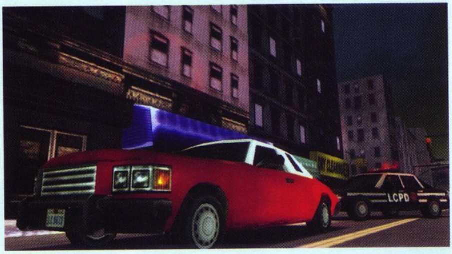
Tiesą pasakius apie esminį žaidimo trūkumą prabilau anksčiau, nei norėtųsi. PSP tai ne PS2. Grįžę namo mes jungiame televizorių, konsolę, pasiruošiame gėrimo, užkandžių ir pasineriame į žaidimą. Dažniausiai planavę jame praleisti valandžiukę kitą. PSP įsigijau norėdamas „užmušti" laisvas minutes. Įjungiau, pažaidžiau, išjungiau. LCS ne tokio tipo žaidimas. LCS nepažaisi trumpos pertraukėlės metu, nepažaisi kelionėje (jei transporto priemonė linguoja arba šalia yra dėmesį blaškančių žmonių). Tai „naminis" žaidimas, o konsolė mobili. Žinoma, laisvomis minutėmis galima „roaminti" po gatves savo malonumui arba atlikinėti šalutines (taksi ir pan.) misijas, tačiau tai atsibosta. Siužeto plėtojimui reikia patogios vietos ir laiko. Pavyzdžiui, namų. Namuose yra PS2 ir didelis ekranas... Kodėl, po velnių, turėčiau?..

KITI

GTA serija visuomet mus žavėjo ne tik pagrindiniu personažu ar šlykščiais jo veiksmais (ups :)), bet ir šalutiniais personažais, kurie paprastai tapdavo tų šlykščių veiksmų priežastimi. LCS ši dalis išlikusi. LCS ir toliau sėkmingai piešia vieno miesto, kuriame surinktos visos įmanomos visuomenės atmatos, paveikslą. Čia sutiksime ir didžiai gerbiamų pramonės magnatų, po geradarių kaukėmis slepiančių savo iškrypusią natūrą. Ir korumpuotų miesto merų, ir bukų politikų marionečių, ir narkotikų prekeivių, ir padugnių sutenerių. Visi jie sumaišyti į vieną katilą, žaidimas lyg ir bando parodyti, kad vieni nuo kitų jie nelabai kuo skiriasi. Tiesą sakant, dabar tai jau nebeatrodo taip juokingai kaip prieš keletą metų, nes dalį labai panašių dalykų gali pamatyti realiame gyvenime per visai rimto kanalo labai rimtas žinias. Pasaulis keičiasi... Liūdna, kad tuos pokyčius išpranašavo GTA. Dėl to LCS siužetas įgauna ne tik karikatūrinę (kaip buvo lig šiol), bet ir įspėjamą prasmę. Reikia tik įsiklausyti.

ŽIŪRINT IŠ TECHNINĖS PUSĖS...

Žaidimas sukurtas ir pritaikytas puikiai. Valdymas šlubuoja siaubingai, ypač misijose „pėstute", tačiau tai vienintelė pastebima klaida, su kuria iš pradžių nenori taikytis, o paskui susitaikai.



LCS (kaip ir GTA III) sudarytas iš trijų ganėtinai didelių salų. O garaže puikuojasi 70 skirtingų transporto priemonių (įskaitant ir motociklus, motorines valtis ir panašiai). Grafiškai žaidimas (kaip hadheldui) atrodo pernelyg prašmatniai, daili ir kokybiška PS2 versijos miniatiūra. Susidaro įspūdis, lyg laikytum rankose dailią, spalvingą ir kruopščiai išbaigtą milžiniško miesto figūrėlę. Niekur nedingo ir oro efektai, ir pasakiški atspindžiai bei šviesos „uodegos". Visa tai „užsikrauna" stulbinančiai greitai, pradėjus žaisti, „loading" langas blaškys dėmesį tik prieš videointarpus bei keliaujant iš salos į salą. Kadrų sekos greitis stabilus ir pakankamas, žaidimas kiek pasispardo didesnių sprogimų metu, ir tai tik tuo atveju, jei šalia yra keliolika žmonių, kuriuos reikia sudraskyti į gabalus. PSP baterija, sukanti LCS, turėtų gyvuoti maždaug keturias valandas. Daugiau nei pakankamai vidutinės trukmės kelionei.

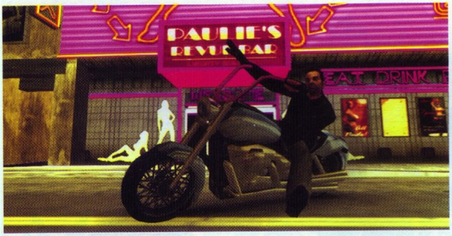
KLAUSANT...

LCS tradiciškai stebina. 10 visiškai skirtingų radijo stočių kiekvienam skoniui. Kaip jau įprasta, sau kažko ras ir klasikos, ir sunkesnės muzikos gerbėjai, jau nekalbant apie pop ar rap muzikos fanus. Nepatinka muzika, galite klausytis „Talk Show" arba išjungę mėgautis aplinkos garsais. Kaip kitose GTA dalyse, LCS praeiviai mėto kandžias frazes, kažko nepatenkinti bamba, šūkauja ar pypsi.

Negaliu nepaminėti ir personažų įgarsinimo. Jie nuostabūs. Geriausias darbas, kai apie personažą daugiau sužinai ne iš to, kaip jis atrodo ar ką pasako, o iš to, kaip jis tai pasako. Nors nereikia pamiršti ir animatorių, kurie puikų garsintojų darbą supynė su personažų judesiais ir išraiškomis. Vertinant visa tai galima pasakyti ir trumpiau. Bravo.

PRIEŠ PADEDANT TAŠKĄ ČIA...

Grįžtant prie žaidimo. Norisi dar kartą pridurti. Tai ne „pramogėlė" laisvalaikiui, kokios gali tikėtis ir turi teisę norėti kiekvienas PSP savininkas. Tai ganėtinai rimtas žaidimas, pareikalausiantis rimto dėmesio. Ne, tai ne „Hardcore", tiesiog LCS reikia laiko ir tinkamos aplinkos. O žinant, kad PSP nešiojamas daiktas, šie dalykai ne visada įmanomi. Todėl prieš įsigydami LCS (tą padaryti verta) įsitikinkite, kad jūsų PSP kolekcijoje yra kažkas ramesnio ir lėtesnio, ką vos panorėję galėsite įjungti ir išjungti.



SIUŽETAS 92
Kaip ir kiti GTA žaidimai, nestokoja sarkazmo, netikėtų posūkių ir nešvaraus juodo humoro apie tai, kas vyksta iš tikrųjų.

MUZIKA 98
Visiems skoniams ir pačios geriausios kokybės.

GARSAS 92
Išjungus muzika ilgainiui pasidaro nyku. Personažų įgarsinimas „topinis".

VALDYMAS 89
Misijos pėsčiomis labai komplikuotos. Visa kita veikia taip, kaip turėtų.

IŠVADA
Ne visai tai, ko reikėtų handheldui, bet kodėl nepraturtinus kolekcijos ir kažkuo „rimtesniu". Siužetinės misijos, kurių (žaidžiant nuolat) užteks geroms porai savaičių, tesudaro apie 60 proc. viso to, ką dar gali pasiūlyti žaidimas. LCS užteks ilgam, o tai labai svarbu tiems, kurie žiūri į kainą. Multyplayer režimai? Žinoma!!!

SUDĖTINGUMAS: LENGVAS / **NORMALUS** / SUDĖTINGAS

VA REITINGAS **91**

NAUJAS KARO DIEVAS

Nors iš pradžių Sony neigė gandus, dabar tai yra tikras faktas — žiaurus ir visomis prasmėmis puikus veiksmo žaidimas God of War sulauks tęsinio; nepaisant pagerėjusios grafikos, pasirodys toje pačioje — PlayStation 2 — platformoje.

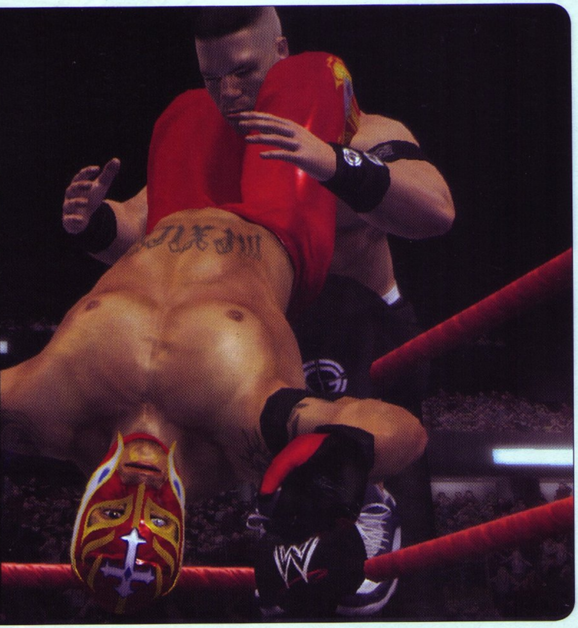
God of War 2 siužetas pasitiks žaidėją ten, kur paliko pirmoji dalis — olimpiniame soste, kuris atiteko galingam Kratos po to, kai jis nukovė karo dievą Aresą. Dabar pats Kratos yra dievas, dar žiauresnis už savo varžovą. Į kokius būtent nuotykius įtrauks nenugalimą karį jo ūmus charakteris nepranešama, tačiau savo nuotykiuose jis sutiks naujų mitologinių būtybių, išmoks naujų mirtinų kovinių judesių ir magijų. Šiek tiek neramina kūrėjų sumanymas padidinti galvosūkių vaidmenį „geimplėjuje" ir pažadas padaryti juos „protingesnius" ir „kompleksinius". Galvosūkių sprendimas nėra didingo ir siaubingo Spartiečio „arkliukas". Tačiau po pirmos dalies sėkmės jo pagrindinis dizaineris David Jaffe įgavo milžinišką pasitikėjimo kreditą, ir nėra priežasčių abejoti, kad jis gerai juo pasinaudos. Nežinomas tik vienas svarbus faktas — pasirodymo data. Galimas dalykas, kad ji bus susieta su filmo, kurį pastatyti teises įsigijo kompanija Universal Pictures, premjera (arba atvirkščiai).

SUPERHEROJAI KIŠENĖJE

Kompanija Warner Bros. anonsavo žaidimą Justice League Heroes PS2, Xbox ir PlayStation Portable platformoms. Visos trys versijos JAV turėtų pasirodyti šių metų rudenį, o jei leidėjas neužmigs žiemą, per Kalėdas ir mes turėtume gauti šansą pasimėgauti šiuo projektu.

Justice League Heroes — RPG, kuriamas pagal to paties pavadinimo komiksą, pasakojantį apie kovą už teisingumą, kurį vykdo Superman, Batman ir kiti veikėjai. Kaip praneša Warner Bros. atstovai, žaidime iš karto bus prieinami septyni komiksų veikėjai, atsiras vietos ir neišvardintam papildomų veikėjų skaičiui. Siužetą kuria Duein McDuffy, suprantama, prie kokios knygutės su paveiksliukais prisidėjęs.

WWE SMACKDOWN VS. RAW SUGRĮŽTA DAR KARTĄ



Kompanijos THQ ir JAKKS Pacific anonsavo imtynių simuliatorių WWE SmackDown vs. RAW 2007 PlayStation 3, PlayStation 2, PlayStation Portable ir Xbox 360 versijas. Nuo 2000-ųjų metų frančizės WWE SmackDown vs. RAW parduotų kopijų skaičius sudarė 16,5 mln. vienetų.

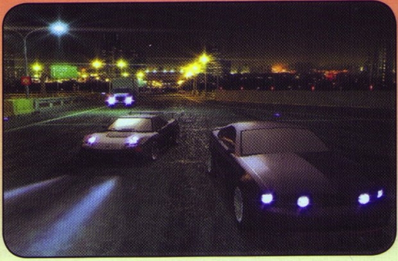
Viena svarbiausių naujovių taps maksimalus aplinkos interaktyvumas. Taip, jūs ir anksčiau galėjote kovoti už ringo ribų, tačiau dabar mūšiai už ringo vyks dar vaizdžiau ir įdomiau. Galėsite naudoti viską, kas paklius po ranka: žiūrovų kėdes, stalus ir kitus daiktus, kurie bus laužomi, — atsiras galimybių pasinaudoti nauju ginklu. Be to, dabar būsite kaip niekad arti su savo fanais, kurie visaip bandys padėti savo dievukui prilaikydami varžovą...

Žaidime bus patobulinta mūšių sistema ir valdymo sistema Analog Control System, atsiras naujų įspūdingų kombinacijų. Kovotojų veiksmams realistiškai atsilieps nuovargis, jų judesiai sukurti naudojant motion capture technologiją. Taip pat galėsite pasirinkti vadybininko karjerą, treniruoti kovotojus, skirti jiems mūšius, nustatyti dvikovų taktiką ir techniką. Žaidimo versijos next-gen konsolėms bus labiau pagerintu grafiniu branduoliu.

GREITI IR ĮSIUTĘ ATVAŽIUOJA Į JŪSŲ NAMUS

Kompanija Namco Bandai kuria lenktynes The Fast and the Furious būsimo filmo The Fast and the Furious: Tokyo Drift motyvais. Žaidimas turėtų pasirodyti jau šią vasarą PlayStation 2 ir PlayStation Portable versijose. Pirmos dvi filmo The Fast and the Furious dalys surinko daugiau kaip 270 mln. dolerių visame pasaulyje, o tai leidžia kūrėjams tikėtis trečios filmo dalies oficialaus žaidimo sėkmės. The Fast and the Furious papasakos apie lenktynių pogrindį Japonijoje. Galėsite naudotis daugiau kaip šimtu licencijuotų mašinų, kurių charakteristikos galės būti dar labiau pagerintos daugiau kaip 500 garsių gamintojų detalėmis. Taip pat žaidime bus savotiškų „bosų", kuriuos aplenkti nėra taip paprasta.

The Fast and the Furious kuria kompanija Eutechnyx, gerai žinomų lenktynių Street Racing Syndicate, Ford vs. Chevy ir Big Mutha Truckers autoriai. Žaidime bus ir multiplayer režimai: du žaidėjai viename ekrane arba keturi online.



Scarface: The World is Yours

Ilgai lauktas ambicingasis EA projektas Godfather: The Game jau peržaistas ir tuoj pat galėsite išsamiai susipažinti su šiuo klasikinio filmo atgaivinimu žaidime. O dabar manome, kad tinkama proga papasakoti apie dar vieną labai panašų projektą, iš senųjų kino ekranų prikeliantį kitą didingą 1983–ųjų Braino de Palmos ir Oliverio Stouno veiksmo filmą „Scarface“.

Skirtingai nei Godfather, Scarface turi porą jam skintis kelią padėsiančių kozirių: jo nepasmerkė filmo režisierius, o pagrindinis herojus Alas Pačino leido panaudoti savo išvaizdą (iš visų „Godfather“ aktorių jis vienintelis nesutiko to leisti).

Būsimasis žaidimas, žinoma, nepasakos tiesiogiai filmo veiksmo, juk tuomet žaidėjui visiškai neliktų pasirinkimo laisvės. Kūrėjai Radical nusprendė rinktis visai kitokį būdą žaidimo veiksmą pradėdami pačioje filmo istorijos pabaigoje, kur Montana nusprendžia vienas stoti į kovą su Sosa samdiniais. Neatskleisime filmo pabaigos, nes jį tikrai verta pažiūrėti, o žaidime Tonis pabėgs iš susišaudymo ir tik po trijų mėnesių slapstymosi sugrįš į savo miestą, bandys atgauti konkurentų perimtas teritorijas, atstatyti imperiją ir atkeršyti Sosai.

Iš kūrėjų atskleistų detalių ir vaizdų galima nuspėti, kad Scarface žaidimas bus labai žiaurus. Kūrėjai nepasitenkina šiaip kruvinomis kovomis, jie naudoja kovos sistemą, panašią į Soldier of Furtune seriją, kur žaidėjas gali taikytis į skirtingas priešo kūno zonas ir daryti vis kitokią žalą. Apsiginklavęs M16, Montana peršauna ir perkerta kiekvieną priešo galūnę; kuo aršesnė kova, tuo aukštesnis jo įniršio matuoklis. „Filmo gerbėjai prisimins, kad Tonis turi tą beprotišką būdą ir kartais tiesiog pratrūksta. Girdite vargonų muziką, matote iš arti pritrauktas jo akis, o tuomet prasideda. Jis visiškai praranda savitvardą ir pridaro labai žiaurių dalykų.

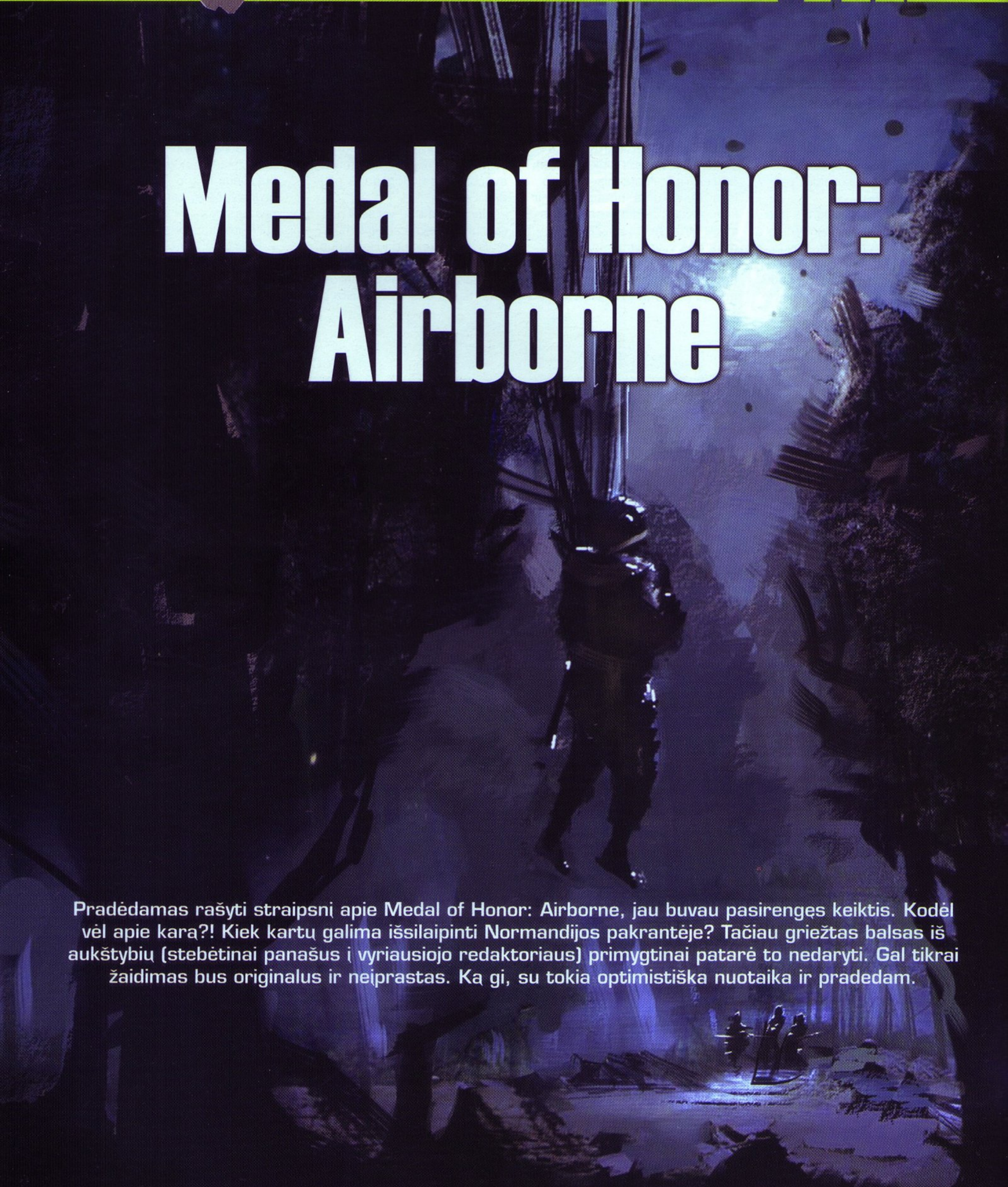
Panašiai bus ir žaidime", — pasakoja kūrėjai. Pasiekus maksimalią įniršio padalą, bus galima panaudoti vadinamą Aklą Įniršį. Tokius žiaurius ir galingus proveržius, žinoma, reikės naudoti tinkamai sunkiausiose vietose. Tonis tiesiog pasileidžia po kambarį mojuodamas savo M16, o jūs turite suvaldyti per keletą sekundžių.

Artimos kovos pėsčiomis bus daug svarbesnės ir intensyvesnės nei GTA serijoje. Kovų važinėjant automobiliu taip pat bus. Tonis galės priešus nukauti ne tik iš priekio, bet ir iš galo. Lekiant automobiliu bus galima valdyti matomą vaizdą ir taip kovoti su priešais. Transporto priemonių įvairovės šiek tiek bus, tačiau nereikia tikėtis San Andreas apimčių.

Vizualiai Scarface stilius labai panašus į Vice City (tas pats veiksmo laikmetis), tik šiek tiek aštresnis ir realesnis. Pačino išvaizda atkurta labai detaliai ir kruopščiai. Žaidime pasirodys ir kiti filmo herojai. „Žaidimas bus visomis prasmėmis autentiškas. Veikėjus įgarsina daug garsenybių: daugelis norėjo prisidėti prie šio žaidimo kūrimo. Filmo gerbėjams tikrai patiks tai, ką mes jiems ruošiame", — tikina kūrėjai. Veiksmas vyksta tikroviškai atkurtame Majamyje, yra dalis okeano ir keletas jau kūrėjų sukurtų salų, kurios šiek tiek primena Bahamus. Taip pat sukurta ir tolimoji Bolivija — ten įsikūręs svarbiausias Montanos priešas Sosa.

Narkotikai ir jų verslas bus svarbi žaidimo (kaip ir filmo) dalis. Teks keliauti į Bahamus, derėtis su tiekėjais, organizuoti transportą ir kovoti su policininkais. Iš narkotikų uždirbsite pinigų, „plausite" juos per bankus, o jau už „švarius" pinigus pirksite įvairaus legalaus verslo įstaigas ir organizuosite jų verslą. Ši veikla bus atviro žaidimo pasaulio pagrindas, o siužetinės misijos taps prieinamos keliant savo reputaciją. Čia prireiks kantrybės, žaidėjas negalės tiesiog nukeliauti ir sunaikinti visos Sosa organizacijos, kol bus dar paprastas vyrukas karjeros dugne. Turėsite tai uždirbti.

Scarface: The World Is Yours turi pasirodyti metų pabaigoje PC, dabartinės ir naujos kartos konsolėse.



Medal of Honor: Airborne

Pradėdamas rašyti straipsnį apie Medal of Honor: Airborne, jau buvau pasirengęs keiktis. Kodėl vėl apie karą?! Kiek kartų galima išsilaipinti Normandijos pakrantėje? Tačiau griežtas balsas iš aukštybių (stebėtinai panašus į vyriausiojo redaktoriaus) primygtinai patarė to nedaryti. Gal tikrai žaidimas bus originalus ir neįprastas. Ką gi, su tokia optimistiška nuotaika ir pradedam.

Kaip žinia, ciniškas nacių sušaudymas — viena populiariausių paskutinio penkmečio pramogų. Frančizės Commandos, Brothers in Arms, Call of Duty, Medal of Honor — tai tik maža dalis iš daugybės mums siūlomų projektų. Kiekvienas, net pats išrankiausias žaidėjas, gali pasirinkti žaidimą pagal savo skonį. Tokio Antrojo Pasaulinio karo populiarumo priežastį paaiškinti paprasta. Kiekvienas JAV pilietis, prisiskaitęs knygų ir filmų apie karą, šventai tiki, kad be jo visagalės šalies pagalbos visas pasaulis seniai atsidurtų po Vermachto geležiniu kumščiu. Kompiuterinių pramogų industrija irgi neketina atsilikti nuo Holivudo kabinant makaronus augančiai kartai. Kasmet leidžiama daugybė žaidimų apie Antrąjį Pasaulinį, tiksliau, ne apie patį karą, o apie šaunias amerikiečių karių pergales. Net įvykius Perl Harboro bazėje bandoma pateikti ne kaip akivaizdų istorinį akibrokštą, o kaip didvyrišką nacijos žygdarbį. Belieka tik pavydėti Vakarų propagandos mašinai ir pereiti prie eilinio jos „kūrinio".

Electronic Arts Los Andžele rengia naują populiarios Medal of Honor frančizės žaidimą šios ir naujos kartos konsolėms bei PC. Mūsų laukia eilinio Boido Treverso, legendinės 82-os oro desanto divizijos kareivio, klajonių istorija. Kartu su Boidu pabuvosime pačiuose įvairiausiuose frontuose — nuo karštos Sicilijos ir Reino upės krantų iki išsilaipinimo nacių užnugaryje Normandijos pakrantėje. Ankstesnis frančizės PC žaidimas Pacific Assault jau įrodė, kad žaidimas apie karą gali turėti normalų siužetą, tegul paprastą ir primityvų, tačiau su puikiu scenų ir dialogų pastatymu. Tikėkimės, kad kūrėjai vystys šią idėją ir toliau, pridės gilumos ir išgyvenimų...

Kaip žinia, reta ekskursija per okupuotas teritorijas apsieina be planinio eilinės paslaptingos „pragaro super mega patrankos" ir „ypač slaptos bazės" sunaikinimo. Airborne žaidime skriptinis kino menas (patrauklus, bet jau pradedantis atsibosti) dar labiau evoliucionuoja. Tai visai nereiškia, kad kūrėjai atsisako skriptų, tiesiog geriau juos užmaskuoja. Nuo šiol kiekvienas mūšis su priešu vyks visiškai skirtingai. Visi veikėjai žemėlapyje gyvena pagal savo dėsnius ir sumaniai įvertina žaidėjo veiksmus. Priešai nesėdės valandomis krūmuose laukdami mūsų herojaus atvykimo. Todėl jei ilgai delsite, misijos baigtis gali būti nulemta ir be jūsų dalyvavimo. Žaidime visada bus galimybė pasirinkti, kaip elgtis vienoje arba kitoje situacijoje, kokiu būdu pasiekti užsibrėžtą tikslą. Sakykim, desantu prasidedančiose misijose žaidėjas pats gali valdyti parašiuto skrydį. Dėl to galima atlikti daugybę įvairiausių taktinių manevrų, pavyzdžiui, tyliai nusileisti miško laukymėje ir nepastebėtai prasibrauti į priešo užnugarį. Arba kitaip: nutūpti pačiame priešo stovyklos centre ir naudojantis netikėtumo efektu makalynėje „nudėti" visą igulą.

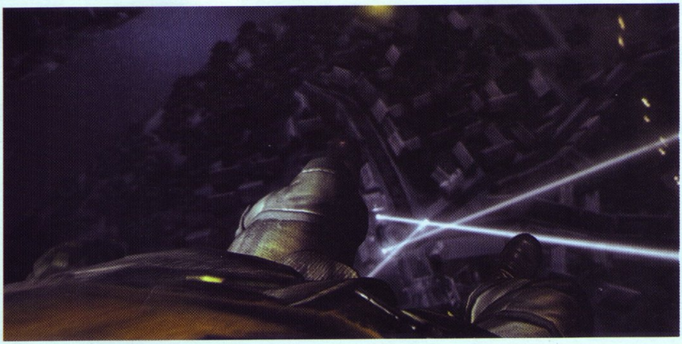
Antrojo Pasaulinio laikų ginklų gerbėjus žaidimas pradžiugins pamėgtų „vamzdžių" kokybiškais ir detaliais modeliais. Be to, bus pasiūlyta ginklų tobulinimo galimybė. Tiesa, prieš tobulininant, reikia iš pradžių priprasti prie ginklo — šaudyti iš jo dažniau ir taikliau. Taip gausime vis naujų patobulinimų: pistoleto rankena, įtaisyta automate, pastebimai didins šaudymo taiklumą; peilinis durtuvas, pritvirtintas prie šautuvo, leis efektyviau kovoti artimame mūšyje; nauja, talpesnė, dėtuvė suteiks galimybę užtaisinėti ginklą kur kas rečiau, o tai gali išgelbėti gyvybę mūšio įkarštyje. Ir visa tai — istorinio ir fizinio realizmo rėmuose, sakykim, kad ir kaip benorėtumėte, negalėsite pritvirtinti peilinio durtuvo prie kuklaus pistoleto.

Dėmesio vertas tas faktas, kad kūrėjai ketina pakeisti standartinius važiavimus technika ir visiškai atsisakyti įprastinių „bėgių". Pavyzdžiui, žaidėjas, priklausomai nuo asmeninių pomėgių, pats galės rinktis: ar vairuoti, ar atsišaudyti nuo priešo patikėjus vairą partneriui.

...O kai eilinio Treverso istorija pasibaigs, ne vieną vakarą galėsime skirti iš esmės perdarytam daugelio žaidėjų režimui. Kaip žinia, madingiausia naujojo sezono idėja — galimybė atlikti užduotis kartu su draugais. Aišku, EA LA negalėjo atsispirti pagundai įtraukti tokią galimybę į savo naują produktą. Tam bus skirtos specialiai sukurtos misijos.

Deja, EA iki šiol nepaviešino nei vieno klipuko iš savo būsimo žaidimo. Todėl apie grafiką bei vizualią projekto kokybę galima spręsti tik iš statiškų paveiksliukų saujelės — bet ir to užtenka, kad būtų padarytos aiškios pradinės išvados. Užtenka pasakyti, kad žaidimas yra orientuotas į dar nepasirodžiusią PlayStation 3 konsolę su visomis atitinkamomis pasekmėmis. Vaizdelis vertas pačių aukščiausių pažymių, ir tai susiję su viskuo: aukštos kokybės daugiapoligoniniais modeliais, švelniais šešėliais, spalvingais specialiaisiais efektais ir tikroviškomis tekstūromis. Aukštų technologijų puotą vaizduoja RenderWare variklіukas. Ne tas „senukas" iš GTA3, apie kurį tikriausiai pagalvojote. Tai visiškai nauja žinomo varikliuko versija, sukurta iš naujo PS3 ir galingiausios klasės PC reikmėms patenkinti. Perėjimas į naują technologinį pagrindą leido pakelti grafikos lygį. Be to, žadamas iki šiol neregėtas veido ir skeletinės animacijos lygis. Kiekviena emocija bus tikroviškai pavaizduota vietinių kareivų veiduose, o iš judesių ir gestų iš tolo galėsite nesudėtingai atskirti, kur savas, o kur priešas, kur naujokas, o kur veteranas.

Teisingumo dėlei pastebėsiu, kad kol kas informacijos apie šį žaidimą yra neleistinai mažai. Taigi kalbėti apie tai, kaip atrodys galutinė Airborne versija, kol kas yra per anksti. Aišku viena — jau šių metų pabaigoje PC, PS2, Xbox, PS3 bei Xbox360 platformose gausime deramą vieno „skambiausių" pastarųjų metų žaidimų tęsinį.



Neseniai saulėtame JAV mieste San Chosė pasibaigė kasmetinė konferencija Game Developers Conference 2006 (GDC), su kurios pagrindiniais rezultatais dabar kviečiame susipažinti.

Priminsime, kad šio vieno svarbiausių industrinių įvykių programoje ne tik seminarai, paskaitos ir svarbiausi pranešimai, bet ir daugybė lydinčių renginių — parodos, nepriklausomų žaidimų festivalis, „žaidybinės muzikos" koncertas... Savaime suprantama, kad mūsų temos apimtis neleis papasakoti apie viską, kas vyko penkias dienas San Chosė Convention Center pastate. Beje, iš karto skubame pranešti, kad kitais metais konferencija įvyks San Franciske.

Pradėkime nuo svarbiausių pranešimų. Labiausiai laukiama buvo, be abejo, oficialių Sony Computer Entertainment ir Nintendo atstovų kalbų. Žmonių iš Microsoft šį kartą svarbiausių pranešimų sąraše nebuvo.

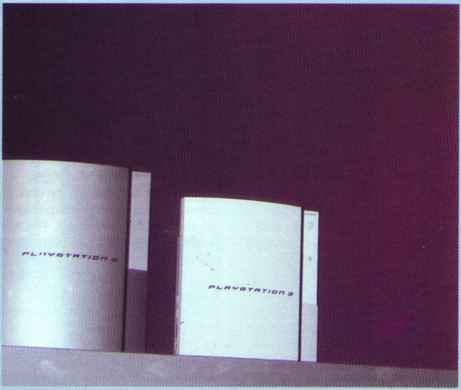
SONY

Sony kompanijos vardu kalbėjo SCE Worldwide Studios prezidentas Phil Harrison. Negalima pasakyti, kad jo pranešimas sulaukė aibės šūkių „Vau!", tačiau jis pateikė ganėtinai daug įdomios ir naudingos informacijos, nors į aktualų klausimą dėl busimos konsolės kainos atsakyta taip ir nebuvo.

Sprendžiant iš visko, SCE vadovybė jaučia, koks svarbus artimiausiu metu bus internetas konsolių žaidimams, todėl ypatingą dėmesį ponas Harrison skyrė tinklo servisui, turinčiam darbinį pavadinimą PlayStation Network Platform. Skirtingai nuo Xbox Live, dauguma jo funkcijų bus nemokamos, o pagrindą sudarys „keturių K" koncepcija (medžiaga (content), komercija, komunikacijos, bendruomenė (community)). Sony planuoja paleisti online tarnybas tuo pačiu metu, kai įvyks konsolės startas, tai yra, kaip jau pranešė mūsų industrinėje rubrikoje Alex, šių metų lapkričio mėnesį.

Iš naujienų, paskelbtų šio pranešimo metu, būtina paminėti žinią apie tai, kad PS3 žaidimai neturės jokios sąsajos su regionais. Tai reiškia, kad leidėjams atsiveria galimybės originaliajame žaidimo diske patalpinti įvairių pasaulio regionų lokalizuotas versijas — laimei, Blu Ray kaupiklių talpa leidžia tą padaryti. Kaip patys suprantate, kol kas tai tik žodžiai, ir Harrisono pareiškimas apie galimybę vienu metu paleisti žaidimą visame pasaulyje — tai labiau „geidžiamas" dalykas, nei „įmanomas". Mes, pavyzdžiui, abejojame, kad artimiausiu metu išvysime japoniškų žaidimų premjeras vienu metu su jų vakarietiškais variantais. Kur kas labiau tikėtini atrodo to paties laiko žaidimų paleidimai JAV ir Europoje.

Kalbėdamas apie techninius klausimus, ponas Harrison papasakojo „epopėją" apie PS3 valdymo pultelį (kaip žinia, jo bumerango formos dizainas, pademonstruotas praeitoje E3, sulaukė nemažai kritikos). Todėl,



MotorStorm © 2005 Sony Computer Entertainment Europe

„geležies" galimybes apdorojant ragdoll fiziką plačiu mastu — jų pateiktoje demonstracijoje nuo sprogimo į skirtingas puses efektingai išsisklaidė šimtai žaislinių kareivėlių. Apskritai PS3 palaikys ganėtinai platų bazinių programų (middleware) sprendimų spektrą: Unreal Engine, PhysX, HAVOK, taip pat SN Systems ProDG Debugger, Tuner ir Compiler.

Be minėtų abstrakčių demonstracijų, auditorijai buvo parodyti keli realiųjų PS3 žaidimų fragmentai. Paminėsime „per Londoną važiojančias ir sprogstančias mašinas" iš SCEE London (idėjinis Getaway

paveldas), Motor Storm iš Evolution Studios, WarHawk ir Resistance: Fall of Man (akstesnis kodinis pavadinimas I-8) iš Insomniac Games. Pranešėjas ypatingai pabrėžė, kad naujai žaidimų kartai prireiks didelės talpos diskų, ir Blu Ray su jo 50 GB vietos tiks kuo geriausiai.

Kaip teigia liudininkai, nepaisant to, kad Harrisonas parodė ne tiek jau daug demonstracijų, jaučiama, kad PS3 programinės įrangos kūrime vyksta akivaizdus progresas.

NINTENDO

Kitą dieną po Sony atstovo pranešimą skaitė Nintendo kompanijos prezidentas Satoru Iwata. Jis vėl paminėjo pagrindinius Nintendo strategijos naujoje konsolių kartoje postulatus: akcentas žaidimų dizainui, o ne technologijoms, aktyvus originalaus Revolution pultelio išnaudojimas (beje, paaiškėjo, kad jo autorius yra garsus žaidimų dizaineris Sigeru Miamoto), atsisakymas konkuruoti su PS3

ir Xbox 360, naujos auditorijos pritraukimas.

Užbėgdami į priekį pasakysime, kad praėjus vos kelioms dienoms po šio Nintendo prezidento pranešimo, kompanija pagaliau atskleidė visuomenei savo būsimos konsolės specifikacijas. Ir iš karto tapo aišku, kodėl japonai taip ilgai tylėjo nesigirdami megahercais ir megabaitais — PlayStation 3 ir Xbox 360 fone Nintendo platforma atrodo, švelniai tariant, kuklokai.

Eilinį kartą patvirtindama savo mažai kam suprantamą kompanijos, žinančios savitą kelią į sėkmę, statusą, Nintendo visiškai atmetė rinkos dėsnį,

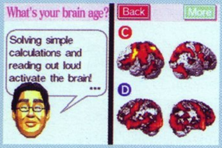
kad sistemą parduoda megahercai. Manome, kad kiekvienas iš jūsų, bent kiek besidomintis naujienomis apie next gen konsoles ir apytiksliai įsivaizduojantis, kokios PC konfigūracijos šiuo metu yra madingos, pamatęs Revolution specifikacijas nustebs. Mums irgi kilo aibė įvairiausių klausimų, nuo „Kaip tai įmanoma?" iki „Kam Nintendo ketina TAI parduoti?". Ką gi, metas pateikti faktus:

Pagrindinis procesorius Broadway (IBM gamybos) — PowerPC architektūra, darbinis dažnis 729 MHz.

Grafinis lustas Hollywood (ATi gamybos) — darbinis dažnis 243 MHz, 3 MB tekstūrinės atminties, integruoti DSP ir I/O tiltelis.

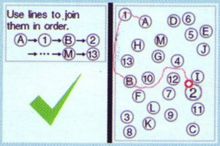
Atminties posistemė — „pagrindiniai“ 24 MB 1T-SRAM, papildomai 64 MB tos pačios rūšies atminties.

Aišku, Nintendo nenustodavo kartoti (ir Satoru Iwata pranešimas — dar vienas įrodymas),



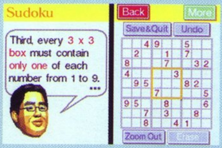
kad neketina įsivelti į Sony ir Microsoft pradėtą technologinį „šaltąjį karą“, tačiau turime pagrindo manyti, kad didžioji žaidėjų dalis nusivils tokiomis specifikacijomis, kurios labiau primena šios kartos konsoles (iš tikrųjų jos labai artimos pirmajam Xbox) negu next-gen.

Vis dėlto suprantame, kad procesorius iš tikrųjų mažai ką lemia — kad turime reikalų ne su kompiuteriu, o su labai konkretiems tikslams optimizuota žaidimų konsole. Dar daugiau, tokie rodikliai reiškia, visų pirma, maža kaina – yra spėlionių, kad Revolution didmeninė kaina neviršys 150 JAV dolerių. O jei čia pridėtume novatorišką valdymą, mažus išmatavimus (Revolution yra kiek didesnė už automagnetolą), firminius Nintendo kokybės žaidimus, galingas online galimybes ir labai maloniai žaidėjų pasitiktą suderinamumą



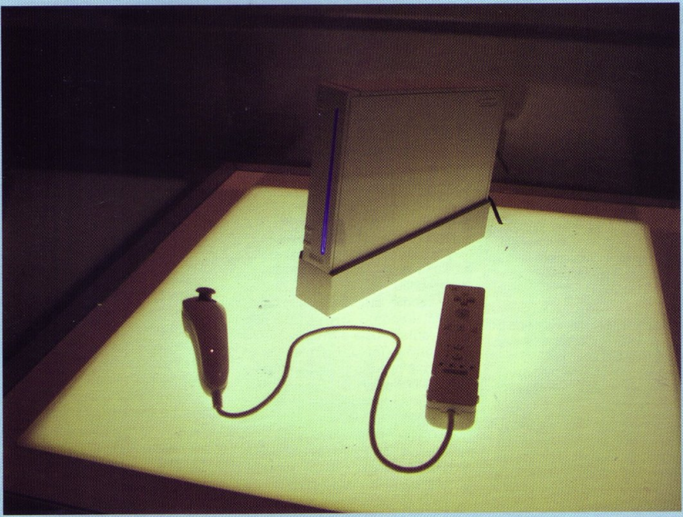
atgal (su galimybe parsisiųsti klasikinius žaidimus), Nintendo konsolė virsta „galingu sprogstamuoju užtaisu“, ko taip siekė kompanija.

Grįžtant prie pono Iwata kalbos, būtina paminėti dar vieną dalyką. Nintendo prezidentas pareiškė labai aiškiai ir nedviprasmiškai, kad jie neketina tuo pat laiku paleisti savo naują platformą visose regionuose. Ką gi, didžioji vadovybė turbūt geriau žino, tačiau daugelis žaidėjų sutiko šią žinią nusivylę. Nepaisant to, kad sinchroniško



paleidimo pionierė, kompanija Microsoft, susidūrė su tam tikromis problemomis ir šiandien yra priversta kariauti su konsolių deficitu JAV ir Europoje, jos pavyzdys kompanijai Sony pasirodė labai teigiamas, ir pastaroji irgi dabar rengia savo next-gen konsolės startą tuo pat metu.

Galima spėti, kad Nintendo atstovų paskelbta Revolution paleidimo data — šių metų lapkritis — svarbus tik Kylančios Saulės regionui, greičiausiai pirmieji naują konsolę pamatys



Project Gotham Racing 3 (Bizarre Creations/Microsoft Game Studios) — Nick Bygrave, Guy Whitmore, Nick Wiswell.

VEIKĖJŲ DIZAINAS

Shadow of the Colossus (SCEA) — Atsuko Fukuyama, Hitoshi Niwa, Shunpei Suzuki, Fumito Ueda.
City of Villains (Cryptic Studios/NCsoft) — Ocala Bellows Kulig, Ryan Butts, Jay Doherty, Jeremy Mattson.
God of War (SCEA) — David Jaffe, Terry Smith, Charlie Wen.
Oddworld: Stranger's Wrath (Oddworld Inhabitants/EA) — Lorne Lanning, Rich McKain, Iain Morton, Raymond Swanland.
Psychonauts (Double Fine/Majesco) — Scott Campbell.

ŽAIDIMO DIZAINAS

Shadow of the Colossus (SCEI) — Junichi Hosono, Fumito Ueda.
Animal Crossing: Wild World (Nintendo) — Katsuya Eguchi, Hisashi Nogami, Takashi Tezuka, Kazumi Totaka.
God of War (SCEA) — David Jaffe.
Nintendogs (Nintendo) — Tsutomu Kaneshige, Hideki Konno, Shigeru Miyamoto, Kiyoshi Mizuki.
Psychonauts (Double Fine/Majesco) — Erik Robson, Tim Schafer.

GERIAUSIA TECHNOLOGIJA

Nintendogs (Nintendo) — Tsutomu Kaneshige.
Battlefield 2: Modern Combat (Digital Illusions/EA) — Fred Gill, Mns Vestin.
Guitar Hero (Harmonix Music Systems/RedOctane) — Eran

japonai. Starto kitose regionuose galima bus laukti geriausiu atveju po kelių mėnesių.

Daug savo pranešimo laiko ponas Iwata skyrė Nintendo DS platformai, bet nepaisant jos fenomenalios sėkmės Japonijoje, jis nepapasakojo nieko naujo. Iš įdomesnių momentų galima būtų nebent išskirti eilinės Linko nuotykių serijos anonsą, kuris vėl sugrįš žaidime Zelda: The Phantom Hourglass. Aišku, dar kartą buvo paminėtas Nintendo Wi-Fi Connection servisas, kuris „vystosi greičiau už Xbox Live".

Įdomu, kad Iwatos prezentacijose dalyvavo visų Simsų „tėvas" Will Wrigt. Jis visų akivaizdoje testavo JAV rinkai lokalizuotą super populiarų Japonijoje žaidimą Brain Age Nintendo DS konsolei. Beje, turima informacijos, kad jo novatoriškas žaidimas Spore pasirodys ir DS, galimas dalykas, palaikys Wi-Fi.

Keli nemalonūs pranešimai iš konferencijos visiems Revolution gerbėjams. Visų pirma, kompanija Epic Games, kurianti grafinę technologiją Unreal Engine 3 (kuri jau kainavo jai 40 mln. dolerių), greičiausiai atsisakys perkelti ją į Revolution. Priežastis — prasti būsimos konsolės techniniai rodikliai. Antra, korporacija Electronic Arts iki šiol nepradėjo kurti Nintendo vaikui nei vieno (!) žaidimo. Ir nors niekas neabejoja, kad ateityje kompanija būtinai atkreips dėmesį į šią platformą, šiuo metu tai reiškia tik viena — naujos Nintendo konsolės startas įvyks be paties galingiausio mūsų planetos nepriklausomo leidėjo žaidimų.

APDOVANOJIMAI

Po svarbiausių pranešimų apžvalgos eikime prie Game Developers Choice Awards apdovanojimų, kuriuos skiria patys kūrėjai. „Bendroje įskaitoje" nugalėjo neprilygstamas PS2 žaidimas Shadow of the Colossus. Ceremonija vyksta jau šeštus metus iš eilės ir vėl sulaukė didžiulio dėmesio. Štai nugalėtojų ir apdovanotųjų sarašas:

GERIAUSIAS ŽAIDIMAS

Shadow of the Colossus (SCEI) — Kenji Kaido, Yasuhide Kobayashi, Fumito Ueda
God of War (SCEA)— David Jaffe, Shannon Studstill.
Animal Crossing: Wild World (Nintendo) — Katsuya Eguchi, Hisashi Nogami, Takashi Tezuka, Kazumi Totaka.
Guitar Hero (Harmonix Music Systems/RedOctane) — Rob Kay, Greg LoPiccolo, Alex Rigopulos.
The Movies (Lionhead Studios/Activision) — Gary Carr, Peter Molyneux, Mark Webley.

GERIAUSIAS GARSAS

Guitar Hero (Harmonix Music Systems/RedOctane) — Eric Brosius, Kasson Crooker.
Call of Duty 2 (Infinity Ward/Activision) — Mark Ganus.
Electroplankton (Nintendo) — Toshio Iwai, Koichi Kyuma, Yuichi Ozaki
God of War (SCEA) — Dave Murrant.

Egozy, Eric Malafeew, Phil Winston.

Project Gotham Racing 3 (Bizarre Creations/Microsoft Game Studios) — Edmund Clay, Roger Perkins, Phil Teschner, Ian Wilson.

Shadow of the Colossus (SCEI) — Jinji Horagai, Takuya Seki, Hajime Sugiyama, Masanobu Tanaka.

GERIAUSIA GRAFIKA

Shadow of the Colossus (SCEI) — Koji Hasegawa, Hironobu Nakano, Masanori Kajita, Fumito Ueda.

God of War (SCEA) — Steve Caterson, Terry Smith, Charlie Wen.

Project Gotham Racing 3 (Bizarre Creations/Microsoft Game Studios) — Gren Atherton, Julie McGurren, Peter Roe, Kiki Wolfkill.

Resident Evil 4 (Capcom Production Studio 4/Capcom) — Yusuke Hashimoto, Yoshiaki Hirabayashi, Yusuke Kan, Masaki Yamanaka.

We Love Katamari (Namco/Namco Hometek) — Keita Takahashi, Takeshi Ugajin.

GERIAUSIAS SCENARIJUS

Freedom Force vs. The 3rd Reich (Irrational Games/Vivendi) — Ken Levine.

God of War (SCEA) — David Jaffe, Marianne Krawczyk, Alex Stein.

Indigo Prophecy (Quantic Dream/Atari) — David Cage.

Jade Empire (BioWare/Microsoft Game Studios) — Drew Karpyshyn, Brian Kindregan, Luke Kristjanson, Mike Laidlaw, Peter Thomas, Mac Walters.

Psychonauts (Double Fine Productions/Majesco) — Tim Schafer, Erik Wolpaw.

GERIAUSIA NAUJA STUDIJA

Double Fine Productions (Psychonauts) — Caroline Esmurdoc, Tim Schafer.

ArenaNet (Guild Wars) — Mike O'Brien, Jeff Strain, Patrick Wyatt.

New Crayon Games (Bonnie's Bookstore) — Phil Steinmeyer.

TellTale Games (Bone: Out From Boneville) — David Bogan, Kevin Bruner, Dan Connors, Troy Molander.

Wideload Games (Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse) — Alexander Seropian.

Be to, buvo įteikti tradiciniai apdovanojimai labiausiai nusipelniusiems žaidimų kūrimo atstovams:

Apdovanojimas už pasiektus esant gyvam laimėjimus — Richard Garriott.

First Penguin premija už geriausią darbą „už kadro" — Will Crowther, Don Woods.

Maverick premija už nestandartinius sprendimus — Mike Dornbrook, Eran Egozy, Greg LoPiccolo, Alex Rigopulos.

Apdovanojimas už indėlį vystant bendruomenę — Chris Hecker.

PO KONFERENCIJOS

Iš karto po Game Developers Conference konferencijos pasirodė žinių apie naujus rengiamus žaidimus next-gen konsolėms, taigi skubame pranešti.

Studija Star Cave Studios PlayStation 3 ir Xbox 360 konsolėms rengia pirmojo asmens šaudyklę Terra: Formations, kuri iš pradžių buvo planuota tik PC platformai. Šis projektas yra unikalus, nes jame jungiasi net keli skirtingi žanrai: pirmojo asmens šaudyklė, realaus laiko strategija, RPG ir visokie pateiktų žanrų miksai. Dar daugiau, visa tai vyks pasauliniame tinkle, nes Terra: Formations yra, visų pirma, futuristinis MMO žaidimas. Bet neišsigaskite, jame bus ir vieno žaidėjo kampanija su nuotykių elementais.

Žaidėjas Terra: Formations žaidime yra elitinio karinio padalinio narys; jo užduotys — svetimos planetos pasaulio tyrinėjimas ir jo parengimas civilių atvykimui. Iš viso žaidime bus 4 klasės: kareiviai (klasikinė pirmojo asmens šaudyklė), inžinieriai (atsako už įvairių pastatų statybą ir remontą), tyrinėtojai (naujų technologijų kūrimas) ir vadai (žaidimas tampa įprasta realaus laiko strategija). Terra: Formations pasirodymo data ir leidėjas kol kas nežinomi.

Kita džiugi naujiena — vienu iš startinių PlayStation 3 konsolės projektų taps visiškai perkurto PSP RPG žaidimo Untold Legends versija. Žaidimas vadinsis Untold Legends: Dark Kingdom, pasiūlys standartinį hack'n'slash ir RPG žanrų mišiniui trijų veikėjų pasirinkimą: Karis, Burtininkas ir Skautas, kuriems teks eilinį kartą išgelbėti pasaulį.

Sony Online Entertainment teigimu, kūrėjų tikslas buvo sukurti greitą, intriguojantį, tuo pat metu paprastą žaidimą, kuris turėtų pratęsti PSP prasidėjusią sėkmę. Iki šiol neregėtos PS3 galios dėka išvysime visiškai interaktyvias aplinkas, tikrą vandenį su jam būdingomis charakteristikomis, įvairiausius dalelių efektus. Už žaidimo fiziką atsako pripažintas šios srities „grandas" — Havok Engine. Beje, žaidime bus įvairių galvosūkių, kurių pagrindą sudarys būtent įvairių medžiagų fizinės savybės. Pavyzdžiui, norint pajudėti toliau, jums reikės nukreipti vandens tėkmę upėje reikiama kryptimi. Untold Legends: Dark Kingdom pasirodymo data kol kas nežinoma.

Kompanija 4HEAD Studios anonsavo trečiojo asmens nuotykių-veiksmo žaidimą su RPG elementais Beowulf, kuriamą PC, Xbox 360 ir PlayStation 3 platformoms. Projekto pagrindą sudaro skandinavų saga apie Beovulfą — drąsų karį-vikingą, išgarsėjusį savo pergalėmis prieš piktybišką trolį Grendelį ir drakoną, kuris prieš mirdamas vis tik spėjo mirtinai sužaloti galingą skandinavą. Kūrėjai žada intriguojančius, kupinus mūšių nuotykius šiaurinėse žemėse, ryškius veikėjus ir vaizdingus peizažus, viduramžių fechtavimo pagrindus naudojančią unikalią mūšių sistemą (žaidime nebus iš anksto apibrėžtų judesių arba kombo; žaidėjas pats valdys herojaus ginklo judėjimą), aktualią grafiką ir realistišką fiziką. Projekto leidėjas kol kas neskelbiamas, Xbox360 versijos europietiška premjera įvyks šių metų pabaigoje.

Mafija nemirtinga

Dviejų pramogų žanrų — kino ir videožaidimų — persipynimas jau nėra tam tikras vienetinis fenomenas, o greičiau tendencija, dažnai atvirkštinė. Žinomi kino herojai tampa kompiuterinių žaidimų herojais, o populiarūs žaidimai renka įspūdingas pinigų sumas didžiajame ekrane. Šį kartą metas susipažinti su vieno ryškiausio pasaulinio kino šedevro „Krikštatėvis“ kompiuterine ekranizacija.

The Godfather

Kūrėjas: Electronic Arts

Leidėjas: Electronic Arts

Data: 2006-03-24

Žanras: veiksmo-nuotykių

Platformos: PS2, Xbox

Alex

PRISILIETIMAS PRIE ŠEDEVRO

Trilogija „Krikštatėvis“ — tai ne tik devyni „Oskarai“ (trys už pirmąją dalį, šeši už antrąją), bet dar ir filmas, pagimdęs unikalų žanrą „oskarinis nuobodulys apie mafiją su didelėmis pretenzijomis“. Nuo pirmosios „Krikštatėvio“ dalies pasirodymo 1972-aisiais metais visi filmai apie italų bičiulių gyvenimą ir neitikėtinus nuotykius žvaigždėtoje-juostuotoje šalyje buvo kuriami pagal vieną ir tą patį šabloną: veikėjai valandomis vaikšto iš vieno filmavimo aikštelės kampo į kitą, sako vieni kitiems banalias frazes, o ginklus jei išima, tai tik labai didelių švenčių proga. Panašiai sukurti visi bent kiek žinomi filmai apie italų mafiją, pradedant dulkėtu „Vieną kartą Amerikoje“ ir baigiant „Sopranais“.

Energijos išsaugojimo dėsnis sako: jeigu kažkur sumažėja, tai tas „kažkas“ būtinai iškyla kitoje vietoje. Kai Holivudas galutinai įrodė savo nesugebėjimą nufilmuoti kažką padoresnio „veiksmo apie mafiją“ žanre, tuščią nišą nutarė užpildyti žaidimų kūrėjai. 2004-aisiais metais (praėjus dviem metams po PC versijos) čekai iš Illusion Softworks pradžiugino mus stebėtinai gaivinančiu veiksmu Mafia: The City of Lost Heaven. O jau šių metų kovą monstras Electronic Arts išleido to paties The Godfather, nuo kurio viskas ir prasidėjo, žaidybinę adaptaciją...

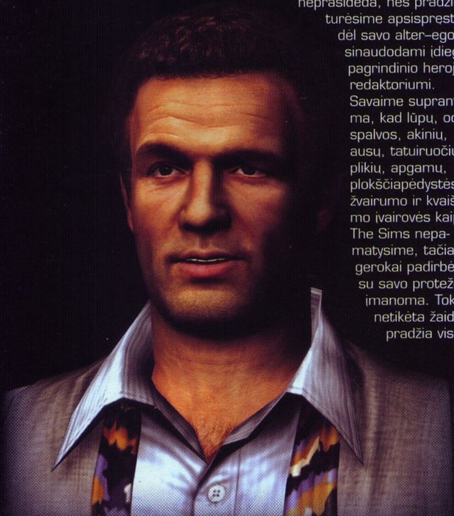
N. Y. MIESTO GATVĖSE

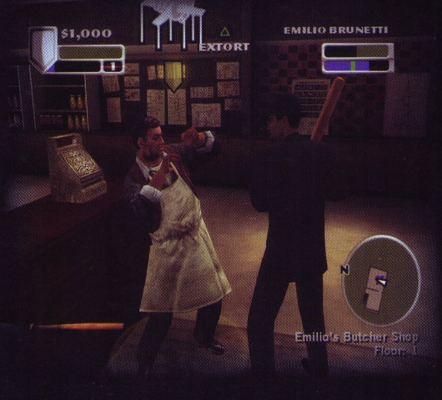
Žaidimo veiksmas pagal scenaristų sumanymus vystosi dabar jau praėjusio amžiaus 40-50 metais labiausiai istorijoms apie mafiją tinkančiame mieste — Niujorke. Tiems, kurie bent viena akimi stebėjo filmą arba žaisdavo čekų „Mafija“, nereikia aiškinti, kad šį miestą nuolat

krečia vangiai vykstantys kriminaliniai karai dėl teritorijų. Be to, pasakyti iš karto kas, kada ir kokia kaina taps svarbiausias šiame megapolyje, yra visiškai neįmanoma. Štai ir The Godfather žaidime už vietą po miesto saule kovoja iš karto net šešios priešiškai nusiteikusios pusės. Italų mafijos grupuočių penketukas Barzini, Kuneo, Stliači, Tatalja, Korleone ir smulkaus vietinio narkotikų barono Solocco gauja (o šis išeivis iš Turkijos).

Bet žaidimas šioje vietoje dar neprasideda, nes pradžioje turėsime apsispręsti dėl savo alter–ego pasinaudodami įdiegtu pagrindinio herojaus redaktoriumi. Savaime suprantama, kad lūpų, odos spalvos, akinių, ausų, tatuiruočių, plikių, apgamų, plokščiapėdystės, žvairumo ir kvaišumo įvairovės kaip The Sims nepamatysime, tačiau gerokai padirbėti su savo protežė įmanoma. Tokia netikėta žaidimo pradžia visų pirma reiškia, kad žaidėjas savo kriminalinio kelio pradžioje nebus nekaip susietas nei su filmo veikėjais, nei su Mario Pjuzo to paties pavadinimo romano herojais. O štai visi tolimesni veiksmai (arba neveikimai) kaip tik ir atves prie antraeilių mafijos klanų narių, gal ir prie paties didžiojo Dono...

Pradėsite, kaip tai priimta pažangiausiuose namuose (skaityk — Mafia, Grand Theft Auto) būdamas banaliu gatvės vagišiumi bei reketininku. Aišku, veikiant pavieniui, toli kriminaliniame skruzdėlyne nenuvažiuosi, todėl teks dažnai atlikti įvairius (iš pradžių nešvarius, smulkius ir juodus) darbelius, užsidirbti





potencialių samdytojų akivaizdoje taip reikalingą autoritetą. Nepaisant tam tikro šabloniškumo ir originalumo stokos, Electronic Arts pasistengė kaip įmanoma paįvairinti „geimplėjų" įvairiausiomis teismingomis veiklomis. Spaustuvių ir ateljė, gėlių ir duonos parduotuvių reketas; barų ir viskio sandėlių, lošimo namų ir bordelių, ginklų arsenalų ir dirbtuvių užgrobimas — visa tai įprasti vaikinuko šiokiadieniai. Metodiškai ir nuosekliai vykdydami šias užduotis, pakilsime iki pačių aukštumų Niujorko miesto kriminalinėje hierarchijoje, būsime Dono Vito Korleone asmeniniu padėjėju ir tapsime pačiu autoritetingos Korleone šeimos Donu.

TU GERBI MANE? TUOMET...

Tiesą pasakius, žaidimo „geimplėjus" 90 procentų pakartoja tuos pačius elementus iš originalo, žaidimo Grand Theft Auto, su pataisymais atitinkamam istoriniam laikotarpiui. Jums teks nuolat galvoti apie transporto priemonės „nuvarymą" arba atėmimą, apie amžiną ginklų ir šovinių stoką, apie kitus ne mažiau svarbius tikrojo gangsterio atributus. Bet yra ir vienas esminis skirtumas. The Godfather kūrėjai savo žaidime ypač akcentavo autoriteto sąvoką (arba pagarbos, reputacijos — kaip kam labiau patinka). Esmė ta, kad nepaisant savo primityvumo, „geimplėjus" turi tikrų tikriausių RPG žaidimų elementų — už kiekvieną sėkmingai atliktą „reikalą" gauname patirties taškų; pakilus lygiui, gauname bonus tašką, kurį galima išnaudoti vienos penkių veikėjo charakteristikų — fighting, shooting, health, speed, street smart — gerinimui. Dar daugiau — pagrindinio herojaus reputacija įtakoja visą kompleksą faktorių.

Kuo labiau esate gerbiami nusikaltėlių pasaulyje, tuo aukštesnę ir deramą vietą jo hierarchijoje užimate. O tai reiškia, kad kylant jūsų autoritetui vienoje šeimoje, auga neapykanta jums konkuruojančioje nusikaltėlių grupuotėje, atitinkamai didėja rizika, kad jus netikėtai nukaus priešų kulkos.

Jūsų „kietumo" lygis įtakos ir kai kuriuos „geimplėjaus" aspektus kartais neatpažįstamai keičiant užduočių atlikimo stilių ir būdą.

Tarp kitko, aukštas autoriteto lygis žada nemažus dividendus ir leis jūsų protežė naudotis „kalėdinėmis" nuolaidomis nelegaliose ginklų parduotuvėse. Augant įtakai, žaidėjai galės įsigyti vis brangesnio ir pompastiškesnio nekilnojamojo turto pačioje Niujorko širdyje, turėti visą „pagalbininkų" pulką ir apskritai gyventi kur kas linksmiau bei palaidžiau nei anksčiau.

Tačiau visa tai bus paskui, o iš pradžių teks nemažai pasidarbuoti norint, kad benamis iš metro stoties nelištų prie jūsų su savo neplautomis letenomis :). Beje, apie letenas: Electronic Arts visai netikėtai nutarė kiek perkelti akcentus iš aktyvių susišaudymų ir granatų mėtimų į kirstynes ir kitas fizines pratybas sparingo režime. Aš net nežinau, kuo laiko patikrinta Grand Theft Auto frančizės koncepcija netenkino kūrėjų, tačiau faktas tas, kad The Godfather žaidime džiu-džitsu igūdžiais teks naudotis bent tris kartus dažniau ir efektyviau.

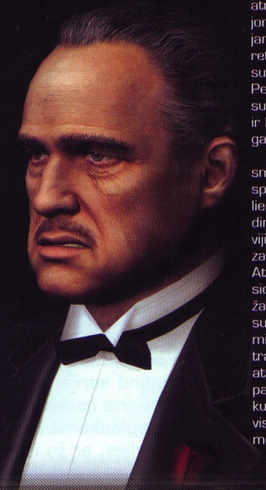
Pavyzdžiui, norint lengvai ir prieinamai užsiminti aukai, kad atėjo metas išsiskirti su garbingai uždirbtais pinigėliais, galima „švelniai paliesti" nelaimingąjį delnu. O jei klientui kils kažkokių problemų, galima sustiprinti moralinį–fizinį spaudimą arba apskritai „išjungti" vargšelį

kelioms valandoms geru smūgiu iš dešinės, po to su atliktos pareigos jausmu neskubant pakratyti jo kišenes. Tačiau jei toks elgesys prasilenkia su jūsų moralės ir etikos principais, primygtinai užsiimti šiais dalykais niekas neverčia. The Godfather siūlo nemenką pasirinkimą sprendžiant vienus arba kitus mafijos uždavinius. Daugelį nesiužetinių kvestų galima išspręsti pasinaudojus ištikimu „tommy gun" arba diplomatinių gabumų ir savo įgimtos charizmos (t. y. sugebėjimu „prijaukinti" įvairiausius žmones) pagalba. Šiuo atveju ypač padės aukšti reputacijos ir pagarbos rodikliai, kurie, beje, augs greičiau, jei naudosite būtent tokius problemų sprendimo metodus. Nors niekas nedraudžia padaryti taip, kad jūsų visi bijotų ilgai ir smarkiai, kartu tai reiškia, kad auganti neapykanta jūsų personai kada nors susiras dėsningą prasiveržimą. O ten jau kaip pasiseks :).

Dar daugiau — įvertinant, kad jūsų veiksmai žaidime nelieka be pasekmių, už žiaurumą, o ypač nužudymus, gali atsirasti keršytojų ne tik iš konkuruojančio klano, kaip jau buvo minėta, bet ir iš policijos. Nedraugiška policijos susidomėjimą jūsų persona parodo heat parametras — čia vėl matosi paralelė su GTA. Policininkus galima papirkinėti, galima ir žudyti. Tačiau perlenkti lazdą šiuo atveju nereikia. Tradicinė mafija remiasi ne tik baime, bet ir pagarba; klasikinis Donas turi būti griežtas, bet teisingas — tiek, kiek tai yra priimta mafijos aplinkoje.

NACIONALINIO KLONAVIMO YPATUMAI

Niujorko miestas išėjo didelis ir... tuščias. Užeiname tik ten, kur EA dizaineriai pamanė, kad reikia atidaryti parduotuves, pastatyti sandėlius, paslėpti kazino ir barus, apgyvendinti klonuotus gangsterius ir „gumines" striptizo šokėjas. Likusi miesto architektūra — monolitinės vitrinų sienos, švinu užlietos durys, dinamito ir bombų nesugriaunami pastatai. Viduje absoliučiai vienodi interjerai. Lovos, kilimėliai, paveikslai, komodos, stiklinės su viskiu ir degtinė visur sudėti pavydėtina „klonavimo" tvarka. Daiktų modeliai, deja, didelių poligonų skaičiumi pasigirti negali, pastatų tekstūros nuosaikiai ištepliotos ir tik iš tolo padeda kartoninėms dėžėms atrodyti normaliomis dekoracijomis. Žmonės–botai, vaizduojantys gyvenimą gatvėse, labai retai demonstruoja „skriptinį" sumanumą ir gyvybingumą. Peštynės vyksta tarp „robotų", susišaudymuose dalyvauja akli ir kurčnebyliai policininkai bei gangsteriai.



Bendrame niūriame fone smarkiai išsiskiria gražūs specialieji efektai (sprogimai, liepsnos), muštynių animacija, dinamiškas, labai vaizdingas vijimasis ir veikėjų veidų detalizavimas siužetiniuose klipuose. Atrodo, kad pastarajam dėmesio skirta daugiau nei likusiai žaidimo daliai. Filmo scenos sukurtos su tokia neįtikėtina mimika, kad gerbėjams prasideda transas. Pyktis, įniršis, niršulys, atsargumas, susikrimtimas, panika, tikrumas, akiplėšiškumas, įsimylėjimas — rasite visus žmonių jausmus ir savybes mėgstamų herojų veiduose.

Pridėkite dar aktorių balsus (originalius ir imitatorių), perteikiančius gangsterių gyvenimo prasmę ir esmę. Gargždus Korleone balsas, klastingos Maiko kalbos ir atpalaiduojančiai linksmas Sanio malimas liežuviu — visi jie su jumis, tarsi ir nebuvo tų 34 metų, praėjusių nuo pirmos filmo dalies pasirodymo. Įliskite į mašiną ir paklausykite originalaus garso takelio melodiją — štai ji, tikrojo „Krikštatėvio" atmosfera. Kerštas ir draugystė, neapykanta ir pareiga... Jei jums tas nerūpi ir trokštate tik „kraujo", nesigilinkite, praeikite pro šalį.

REZIUMĖ

Žaidimų kūrimas pagal filmus — lazda, turinti du galus. Iš vienos pusės, milžiniška gerbėjų auditorija aimanuoja prie kūrėjų kojų, su malonumu žiūrėdama į širdžiai mylimus atributus interaktyvioje formoje. Iš kitos pusės, reikia kurti žaidimą taip, kad jis sugebėtų pradžiuginti ir kitą žmonijos dalį. The Godfather bandė sugriebti abu lazdos galus, tačiau rankų užmojo šiek tiek neužteko. Garbingai atkurta kino filmo stilistika — ramentai įprastam bei, tiesą pasakius, monotoniškam „geimplėjui". Lengvai pereinamas geras žaidimas palieka malonų jausmą. Norėjosi daugiau, bet ir tai neblogas pirkinio pateisinimas :).

GARSAS 93
Įgarsinant žaidimo herojus dalyvavo beveik visas legendinio filmo kolektyvas.

SIUŽETAS 90
Darnus siužetas geriausiomis „Krikštatėvio" tradicijomis.

MUZIKA 95
Tikrasis simfoninis italų kompozitoriaus Nino Rota garso takelis.

GRAFIKA 82
Silpnas monotoniškų pastatų dizainas kartu su puikiai pastatytais siužetiniais klipukais.

VALDYMAS 90
Kovų sistema iš pradžių sukelia abejonių, bet greitai pripranti.

IŠVADA
...ir uždraustas škotiškas viskis, cigarai, kabaretas, kazino, džiazas ir fokstrotas, brangūs limuzinai ir prabangios moterys su briliantais. Vienu žodžiu, mafija, senjorai!

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 87

Trenk taip, kad neatsikeltų

Fight Night Round 3

Kūrėjas: EA Chicago

Leidėjas: EA Sports

Data: 2006-03-10

Žanras: FPS

Platformos: PS2, Xbox, Xbox 360

Marčius

Be abejonės, mes puikiai žinome, jog Fight Night Round serija yra tikra bokso žaidimų lyderė ir viena geriausių iš visų „fighting'ų". Pagaliau sulaukėme trečiosios šio nuostabaus žaidimo dalies, ar jis išliko toks pat nuostabus?

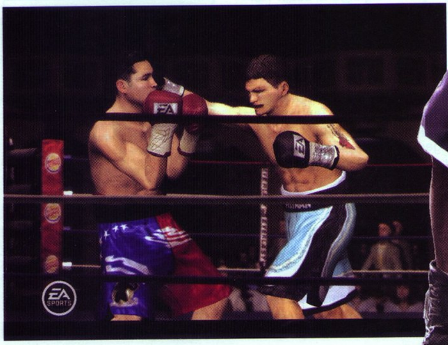
Žinoma, jis išliko toks pats nuostabus kaip ir praeita dalis. Valdymas beveik nepasikeitė, grafika, na... gal šiek tiek ir geresnė, garsai daugmaž tie patys. Apskritai jie labai panašūs, gal net per daug panašūs. Garso takelis (kaip reikėjo tikėtis) neblogas. EA tikrai moka parinkti geresnius „gabalus".

Gerai, pradėkime viską iš pradžių. Šiame žaidime mums teks įsikūnyti į kokį nors žinomą ar paties sukurtą boksininką. O tada pirmyn į ringą kovoti! Tiems, kurie nėra žaidę anksčiau, pradžioje gali pasirodyti labai sudėtingas valdymas, bet patikėkite manimi, šiek tiek pralaužus ledus jis pasidaro puikus! Unikaliausias bruožas yra

dešinysis analogas — būtent čia jis atliks beveik visus mūsų smūgius. Pamirškit „ikso", „kvadrato", „trikampio" ar „nuliuko" pastovų minkymą. Visus smūgius teks atlikti belankstant analoginę svirtelę.

Pavyzdžiui, mes ją pakreipiame į dešinę, tada nuleidžiame žemyn, tuo metu mūsų boksininkas su savo dešine ranka užsimos, o kai mes svirtelę greit spustelsim aukštyn, boksininkas tuo pat

metu smogs ypač galingą smūgį! Argi ne nuostabu? Arba, pavyzdžiui, „kablys“ bus atliekamas beveik taip pat kaip ir atrodo — svirtelę nuleidžiame į apačią, o tada kablio forma keliame staigiai į viršų. Darysite viską tik į kairę pusę, smūgiuosite kaire ranka. Ar jau supratote, kokia smūgių įvairovė atsiveria jums su tokiu valdymu?



Dabar apžvelkime pačius boksininkus. Na taip, jie atrodo ganėtinai neblogai. Įvairiausios kategorijos ir pavardės mums leis iš ko pasirinkti. Vardinti neverta, jei domitės boksu, tai žinokite, jog čia „sudėta“ išties daug žinomų kovotojų, o tiems, kurie nesidomi, tai argi svarbu? Šiek tiek nuvilia savo veikėjo kūrimas. Veidų trūkumas akivaizdus! Vien tai kiša koją jo įvertinimui. Madingos šiais laikais tatuiruotės, ir jų čia nebus daug... Visa kita kaip įprasta: įvairiausių veido kampų didinimas, mažinimas, svorio, ūgio kaitaliojimai...

Tad susikuriame savo boksininką ir pirmyn į karjerą! Pirma kova. Nusisamdome dykai iš aptriušusios provincijos salės ne ką geresnį trenerį, kuris net marškinėlių negali padorių apsivilkti, bet ne apie tai... Turėsime nemažai savybių, kurias laikas nuo laiko vis labiau treniruosime. Pavyzdžiui, norime pagerinti savo vikrumą. Tada einame į treniruočių salę ir pradedame trankyti manekenui į veidą, į šonkaulius, vėl į veidą, na, vienu žodžiu, visur, kur tik rėks mūsų treneris. Visa tai darysim per atitinkamą laiką: kuo daugiau smūgių atliksime, tuo geresnį treniruočių rezultatą pasieksime. Šaunu! Deja, treniruodami vienas savybes, prarandame kitas,

šiuo atveju praradome jėgą. Bet prieš kitą kovą galėsime eiti į sporto salę ir dirbti su svarmenims, disbalansas bus kaipmat ištaisytas.

Pagaliau pirma kova! Jaudulukas švelniai perskrodė visą kūną. Išėjau pirmas į ringą, ir štai mano priešininkas. Hmm, jūs juokaujate? :) Kažkoks vaikėzas su šviesiais mergaitiškais ilgais plaukais. O jo kelnaitės margos! Net treneris jį stumdo! Koks nevykėlis! Jis net į ringą nesugeba normaliai įlipti! Ne veltui čia mano pirmoji kova, už kurią, tiesą sakant, ne ką ir gausiu. Kova prasidėjo, kaipmat susikaupiau, kas žino, gal jis boksuotis išties puikiai moka? Nors nelabai... Abejonės išsisklaidė tik po pirmųjų susirėmimų. Vaikis visai nesiorientuoja aplinkoje, talžiau jį kaip tik mokėjau. Galingi, tiesiog triuškinantys smūgiai skriejo į jo baikštų, išblyškusį veidą. Mėlynė jau poaky, jau ir tinti pradėjo, štai net nesibaigus pirmajam raundui užvažiavau tiesiai į smakrą. Vaizdas sulėtėjo, kamera pritraukė arčiau veiksmą, kraštai užtamsėjo — artėja galas. Užsimojau gerai ir smogiau! Vargšo rankų uždanga buvo pralaužta lyg trapus ledas, ir kumštis skriejo toliau lyg niekur nieko; tik BUM į paakį ir jis krenta žemyn be sąmonės. Nokautas! Pirmam raunde! Teisėjas pribėga ir pradeda skaičiuoti „... 8, 9, 10! He's out!" Pirmoji pergalė pasiekta.

Atrodė ganėtinai paprasta, ar ne? Iš tikrųjų pirmos kovos tokios ir yra, jos visai nesudėtingos. Tik palaipsniui vis sunkėja ir sunkėja. Ir štai mes susiduriame su dar vienu šio žaidimo neigiamu bruožu. Karjera yra tiesiog monotoniška! Naujas kontraktas, samdome trenerį, treniruojamės, kova, naujas kontraktas, samdome trenerį, treniruojamės, kova... Viskas, kas keisis, tai kovų lygos ir arenos... Tas pats per tą patį, tikrai prisipažinsiu, ilgai netvėriau, karjeros režimą teko palikti. Bet štai įženkime į dviejų žaidėjų režimą. Jis kompensuoja visus trūkumus! Įtampa, azartas, adrenalinas taip kyla, kad net prakaitas muša, rankos pradeda drebėti, o nuo smūgių galios spaudžiamas, tiesiog minkomas valdymo pultelis pradeda traškėti; kartais apima tokia panika, jog atrodo tuoj mesiu tą pultą šalin ir šoksiu ant šalia sėdinčio ir taip pat įsitempusio draugo, „subaladosiu" jį! (che, vaizdas turėtų būti išties juokingas :)). Emocijų čia tiek, kad net LABAI reikėtų paieškoti bent jau panašaus žaidimo, sukeliančio tiek daug neigiamų ir teigiamų emocijų. Kas visą tai sukelia? Tvirtai net negalėčiau pasakyti. Galbūt sudėtinga kovų technika, galbūt pati sporto šaka boksas, galbūt tiesiog įspūdingi smūgiai, galbūt labai profesionaliai sukurti judesiai, o galbūt viską sudėjus į vieną mes ir gauname nuostabų žaidimą?

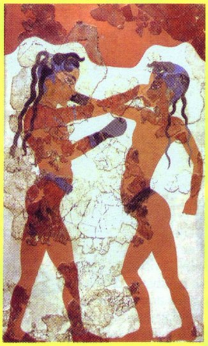
BOKSO KILMĖ

Bokso, kaip ir daugelio kitų sportų kilmė ir šaknys slepiasi giliai praeityje. Patys seniausi įrodymai apie šio sporto užuomazgas siekia 4000 BC Šiaurės Afrikoje ir 1500 BC Viduržemio jūros teritorijoje. Paveikslėlyje pavaizduota graikų freska Santorini saloje liudija apie pirmuosius boksininkus.

Graikų valdovui Tesui, valdžiusiam maždaug 900 prieš Kr. patiko žiūrėti sėdinčius (!) besikumščiuojančius vyrus, kol vienas iš jų žūdavo. Netrukus kovos jau vykdavo stovint, o kovotojai jau vilkėjo pirštines (nors ir nepaminkštintas) bei apsirišdavo rankas iki alkūnių, o likęs kūnas buvo nuogas.

Boksas, senovės graikų dar vadinamas Pygme ar Pygmachia, kaip Olimpinis sportas buvo priimtas 688 prieš Kr. Treniruodavosi sportininkai kaip ir šiomis dienomis, naudodami maišus (korykos).

Senovės Romoje, boksininkais paprastai tapdavo nusikaltėliai ir vergai. Kovodami jie tikėdavosi tapti čempionais ir laimėti laisvę. Tačiau kovojo ir laisvi žmonės. Galiausiai kovos kumščiais tapo tokios populiarios, kad sportuoti pradėjo net aristokratai, tiesa tai buvo uždrausta. Vėliau, jau 500-aisiais mūsų eros metais boksas buvo visiškai uždraustas Teodoro Didžiojo.



Po Romos Imperijos žlugimo boksas dingo labai ilgam. Sportas atgimė tik septyniolikto amžiaus pabaigoje Anglijoje, kur pradėtos kovos kumščiais dėl pinigų. Pirmuoju anglijos čempionu 1719-aisiais tapo Džeimsas Figg. Tuo metu pirmą kartą panaudotas ir pats žodis „boksas". Po keliolikos metų buvo įvestos ir pirmosios bokso taisyklės, svorių pasiskirstymas, nokdaunai ir nokautai (prieš tai neretai varžovas būdavo tiesiog užtalžomas mirtinai). Taip pat ilgainiui buvo pradėtos naudoti ir paminkštintos pirštinės.

PIRMAS ĮSPŪDIS 85

Jei jau kalbėtume apie patį, patį pirmąjį įspūdį, tai jis būtų ne koks, nes net nesupratau kaip reikia muštis, ir apskritai visas valdymas painiava kažkokia buvo. Bet po to viskas tiesiog apsivertė 180 laipsnių.

ĮDOMUMAS 81

Labai profesionaliai atidirbti judesiai, garsai, grafika jus tiesiog įtrauks į kovų pasaulį. O dar patys įžymiausi kovotojai jūsų paslaugoms, manau, idealī kombinacija.

GARSAS 81

Labai tvarkingas, neikyrus, o garso takelis — reperiškas. Cool.

GRAFIKA 84

Labai detalus vaizdas. Ypač gražūs boksininkų veidai po gero užvožimo :).

VALDYMAS 88

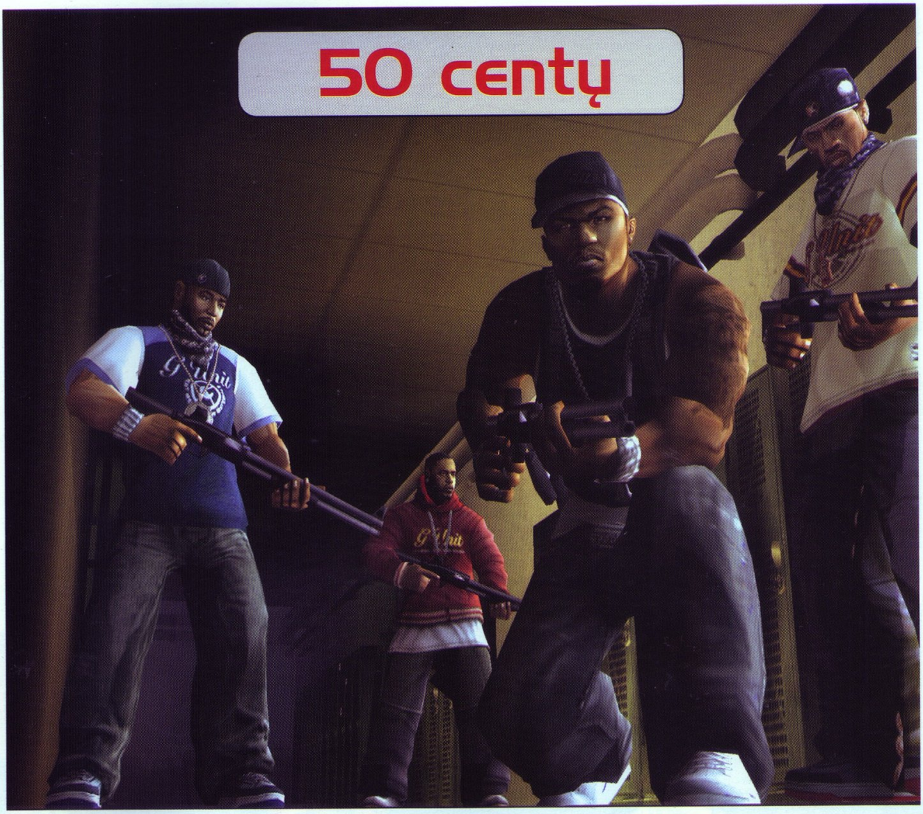
Tik nepraraskit kantrybės. Paaukokit šiek tiek laiko ir visas grožis tiesiog atsivers prieš pat jūsų akis.

IŠVADA

Karjera tik pasitreniruot, ne daugiau. Visas linksmumas prasidės kai draugelis paims antrą pultą į rankas. Sėkmės, ir nesimuškit, gi čia tik žaidimas :).

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS **80**



50 centų

50 Cent: Bulletproof

Kūrėjas: Genuine Games

Leidėjas: VU Games

Data: 2005-11-25

Žanras: pasityčiojimas

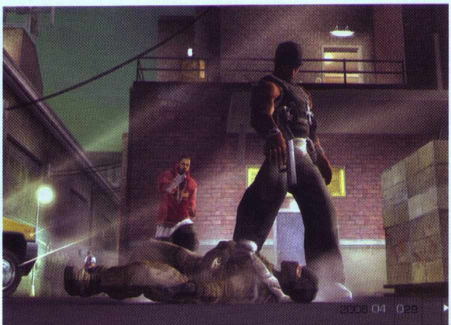
Platformos: PS2 XBOX

Dante

Už penkiasdešimt centų, būdavo, galėjai nusipirkti ledų. Dabar už tiek išeitų vos keletas saldainių. Ką tai bendro turi su žaidimu? Nežinau. Tiesiog... Galėjo juk jį ir platinti, pardavinėdami už 50 centų kiekvieną kopiją. Nes žaidimas — tikrų tikriausias balandžio pirmosios pokštas. Kaip gavau jį praėjusiais metais, taip ir spoksau iki šiol. Ir žinote, man visai nejuokinga.

Regis, juodaodis fenomenas, vadinantis save Penkiasdešimtuoju centu, nusprendė parodyti, ką gali iš tikrųjų. Pasitelkė į pagalbą žinomus nevykėlius Genuine Games, įsiamžinusius istorijoje kaip Fight Club žaidimo kūrėjai ir nusprendė užkariauti žaidimų pasaulį. Taip, tiesiog vienu žaidimu. Na, toks tokį sutiko. Kaip 50 Cent dainuoja pro šalį, taip Genuine kuria žaidimus. Jie niekaip nesupranta, pagal ką kurti reikia, o pagal ką — ne. Niekaip neįsivaizdavau, koks gali būti žaidimas pagal Fight Club filmą ir lygiai taip pat neįsivaizdavau, koks gali būti pagal mūsų Didįjį Reperį...

Vos pradėjus žaisti, į akis krenta įvairiausių firmų bei studijų reklaminiai logotipai. Iš viso gal kokių dešimt. Paskui parodomas toks intro, kokio



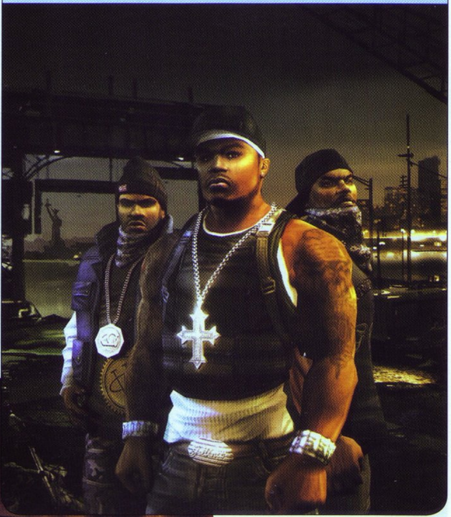
nemačiau jau dešimt metų. Tokių intro, koks buvo sukurtas šiam žaidimui, nebūna. Na, nežinau, kiek komercinių dainų turi mūsų Reperis, bet iš viso savo sąrašo jis intro filmukui parinko blogiausią. Tingėjo, matyt, todėl bedė pirštu į bet kurią ir sumetė. Bet tai dar niekis palyginus su tuo, kas vyksta pradėjus naują žaidimą. Sėdi, vadinasi, 50 centas, save nuolatos vadinantis gangsta, bute ir ilsisi. Tačiau netrukus jam paskambina, pasišneka karpytomis frazėmis ir pirmyn. Išjungia šviesą, išeina į lauką, čia jau iš visų pusių prislenka jo „draugeliai", pasimaivo prieš kameras visi, Reperis prarūkytu balsu trumpai pristato kiekvieną ir tada visiškai netikėtai iš visų pusių pasipila teroristai. Pasipila ir netikėtai susidariusi gauja – šaudo, žudo, tvatina, ką tik gali. Neretai ir patys per makaulę gauna, bet kadangi jie nemirtingi, šluoja viską toliau. Kartais dėl įvairumo kas nors granatą numeta, o 50 centas, žinoma, visų įvykių centras — kaip tikras terminatorius eina, sprogdina viską, peilį kam nors į nugarą suvaro... Anarchizmas pasiekia absoliučias aukštumas. O iš esmės čia visiškai nenusisekęs The Punisher klonas. Be susišaudymų galėsite tik quick kill padaryti, kurie aiškiai pavogti iš The Punisher žaidimo. Maža to, jie net neužbaigti. Animacijai įpusėjus, viskas staiga nutrūksta ir šaudome toliau. Beje, tai nėra vienintelis pavogtas elementas: teroristų paėmimai įkaitais, pridaužymai, prispardymai — viskas išplėšta iš kitų žaidimų ir taip pat akiplėšiškai įkišta į šį šedevrą.

Kalbant toliau apie „geimplėjų" ir apie jums siūlomas galimybes, iš tiesų verta paminėti, kad kartais Centui teks atidaryti duris. Ne, nesijuokite — šiame žaidime tai labai svarbus elementas, ir, ko gero, vienintelis, kurį teks daryti be šaudymo. Na, kartais išpuls laimė duris atidarinėti kitiems, todėl Centas iš pavydo trypdamas vietoje išsitrauks automatą ir per tą laiką nušaus kelis teroristus, kurie žaidime taps tokiu natūraliu dalyku kaip ginklo užsitaisymas. Tiesiog instinktyviai: eini, iššoka dešimt teroristų, bac seriją į visas puses iš bet kokių ginklų ir guli visi. O paskui Didysis Centas kaip Cezaris eina per tuos lavonus galvą iškėlęs su automatu ant peties, „maroziška" kepurike ant galvos ir dar gausybe ginklų iš visų pusių apsikarstęs. Tikrai nebūčiau supykęs, jei žaidimas būtų pavadintas „Terminator with 50 cent". Na, bet originalumas reperiui yra svetimas dalykas, todėl pasirinko irgi akivaizdų žodį — „Bulletproof" (išvertus reiškia „kulkų nesužeidžiamas"). Net sunku įsivaizduoti, kas sužeistų platininę terminatoriaus makaulę...

Na, metų pasirodymo nominaciją laimi Eminemas, nusprendęs nepalikti savo draugelio gangsterio tokioje pavojingoje situacijoje, ir suvaidino žaidime detektyvą, apsirėdžiusį baltu kostiumu ir kompaktišku pistoletu. Tikriausiai baltasis reperis nebežino, kaip padaryti įspūdį savo mažajai dukrytei, apie kurią ir kuriai dainuoja, filmus kuria... O dabar jau ir žaidimus. Ką gi, kas jau kas, bet priežodis, kad „blogiau nebūna", čia tikrai netinka. Pasirodžius Eminemui, blogas, apgailėtinas žaidimas tapo dar labiau apgailėtinu, ir tai tik apšilimas. Svarbiausias žaidžiančiųjų tikslas

ŽVAIGŽDĖ

Curtis James Jackson III (gimęs 1975 liepos 6), žinomas kaip 50 Cent yra afro-amerikietis gangsta reperis, kuris smarkiai išpopuliarėjo dėka savo albumų Get Rich or Die Tryin' ir The Massacre. Abu albumai pasiekė multiplatininę sėkmę, viso parduota apie 22 milijonai 50 Cent darbų, tad atlikėjas tapo vienu sėkmingiausiu visų laikų reperiu. Curtis taip pat skandalingai pagarsėjęs dėl savo nusikalstamos praeities — buvo narkotikų prekeivis. Jis netgi didžiuojasi tuo, kad yra devynis kartus peršautas ir išgyvenęs po pasikėsinimų.



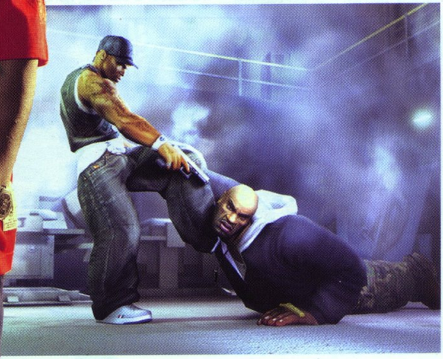
yra pamatyti Eminemą ir Centą draugiškame susišaudyme su daugybe teroristų.

Dar vienas dalykas, į kurį visi skaitytojai galėtų atkreipti dėmesį, yra išskirtinis Cento mąstymas. Sukūręs visiško fiasko sulaukusį filmą Get Rich or Die Tryin', Reperis sumanė sukurti lygiai tokio, tik dar šiek tiek bukesnio pobūdžio žaidimą. Beje, jei bus kuriamas filmas pagal žaidimą, tai pavadinimas iš Get Rich or Die Tryin' pasikeis į Kill Everyone or Die Tryin'. Ir čia pat būtų paslėptas mažytis akibrokštas, kurį visi žaidusieji žaidimą pastebėtų iš karto — herojus juk nemirtingas, todėl tas „die tryin'" tik tam, kad „kiečiau" atrodytų. Kita vertus, belieka džiaugtis, kad tiek kūrėjai, tiek Centas nesumanė kurti žaidimo apie gatvių lenktynes. Galbūt tai tiesiog netolima ateitis...

Kalbant apie grafiką, geriausia patylėti. Arba dirbtinai šyptelėti, nes žaidimas — naujųjų laikų katastrofa. Kad jūs pamatytumėte, kaip tragiškai dera baltas Eminemo smokingas ir juodas Cento veidukas... O visos banalios ir pilkos tekstūros, patalpos, susišaudymų scenos... Be minėtų sukarpytų animacijų ir nesureguliuoto kadrų sekos greičio padorus žaidimas virsta į konvulsišką tampymąsi prie televizoriaus ekranų. Ką gi, niekas ir nesistebi — Genuine geriau nesugebėtų, o 50 centui tas pats. Jokių problemų...

Muzika, kurios karaliumi save laiko Centas, žaidime tikras šlamštas. Tokios nesiklausyčiau net už pinigus. O dar kai užleidžiamas pop repukas besišaudant, geriausia garsą visiškai išjungti. Įgarsinimas tragiškas. Beveik visi vietoje dialogų kažką sau murma po nosimi ir taip visą žaidimą. Tragiška, tikrai tragiška tiek klausytis, tiek žiūrėti... Tokį žaidimą nebent už 50 centų įsigyti galima būtų...

Baigdamas visai neturiu ką pasakyti. Jei esate tikras gerbėjas arba linkęs į sadomazochizmą, žaisti galima. Jei paprastas, save gerbiantis žaidėjas, į žaidimo pusę net nežiūrėkite (draugiškas patarimas). O žaidusius ir morališkai palaužtus galiu paguosti tuo, kad žaidimas baigiasi ir tai gerai. Dar gerai yra tai, kad 50 Cent: Bulletproof fiasko, tikėkimės, apsaugos kitus atlikėjus nuo minčių kurti savą žaidimą. Tikrai negalėčiau įsivaizduoti žaidimo, kur Jenifer Lopes spardo teroristams sėdimąsias...



PIRMAS ĮSPŪDIS 30
Kur šiukšlių dėžė?

SIUŽETAS 30
Nėra arba pernelyg giliai paslėptas, kad niekas nesuprastų.

MUZIKA X
Kad ir kiek pastangų buvo įdėta, teko ją ignoruoti.

GRAFIKA 84
Labai detalus vaizdas. Ypač gražūs boksininkų veidai po gero užvožimo :).

VALDYMAS 70
Kentėti galima.

IŠVADA
Vien iš gailesčio duodu atlikėjui tuos jo 50 centų....

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
50

Senas žaidimas nauju pavidalu

Shining Force Neo

Kūrėjas: Neverland

Leidėjas: Sega

Data: 2005-10-20 (JAV)

Žanras: veiksmo RPG

Platformos: PS2

GrayFox

Seni žaidėjai šį žaidimą pažįsta dar nuo Segos dominavimo laikų, tad Shining Force jiems turėtų sukelti daug nostalgijos. Tais laikais Shining Force buvo vienas geriausių RPG atstovų.

Nors senais laikas tai nebuvo grynas RPG, tai buvo strateginio RPG ir požingsninė kovos sistema, bet labiausiai pritraukdavo prie šio žaidimo siužetas. Tai buvo lyg pasaka, kurią norėdavosi prieš miegą skaityti kas vakarą. Tuo naudodamasi Sega padarė logišką išvadą ir nusprendė gražinti senus laikus, bet šį kartą jau į PS2 formatą. Iš dalies jai tai pavyko, bet nežinau, ar taip sakau tik todėl, kad labai gerbiu senąsias Shining Force dalis, o jų šlovės trupiniai nubyrėjo ir šiai daliai, ar iš tikrųjų Neo užsitarnavo viską pats. Bet kuriuo atveju neigti, kad ši dalis neturi problemų, būtų žiūrėjimas pro pirštus į akivaizdžius dalykus.

Visų pirma, pradėkime nuo to, kad Shining Force Neo transformavosi iš strateginio į veiksmo RPG. Kitaip sakant, užuot didžiuliame žemėlapyje per vieną ėjimą darę vieną veiksmą, tiesiog kapojate ordas monstrų. Strategy keitimas į Hack'n'Slash stilių suteikia žaidimui dinamiškumo, greičio, veiksmo, bet atima dvasią, kurią turėjo senosios frančizės. O štai dar vienas dalykas, kuris pakito — anksčiau su pagrindiniu herojumi petys į petį kovodavo visi jo draugai, kurių būdavo daugiau nei 10 ir visi kovodavo vienu metu. Šiais laikais įprasta, kad tenka kovoti trise, o kitus palikti ilsėtis. Kai ši dalis įgijo Hack'n'Slash pavidalą, toks sprendimas buvo logiškas. Bet to, kad kovos sistema yra pakitusi, dar ir pats žaidimas dabar tapo anime. Manau, ši idėja patiks ne tik anime mėgėjams, bet ir visiems kitiems.

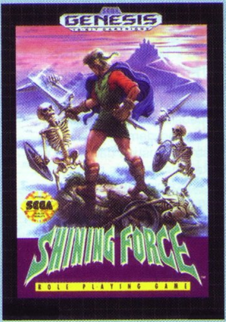
Dabar papasakosiu apie tai, kas bent jau praeitose dalyse žavėjo labiausiai, tai yra, žaidimo istoriją. Raudonplaukis paauglys, vardu Maxas, ką tik baigė kursus norėdamas tapti „Force" ir grįžta namo, nes tam, kad galutinai taptų aukščiausios klasės kariu, silpnųjų gynėju, blogųjų jėgų triuškintoju, jam reikėjo gauti iš tėvo „Force frame". Maxo tėvas yra garsiausias visų laikų „Force", užsitarnavęs šį titulą kare prieš „Clan of the Moon" prieš 13 metų. Deja,

Maxo gimtasis miestelis užpuolamas padarų iš kito pasaulio, vadinamų „Legions", ir kovoje tėvas krenta nuo paslaptingo žmogaus, slepiančio savo veidą kauke. Šis žmogus Maxui yra pažįstamas, bet jį kamuoja abejonės. Maža to, paslaptingas blogasis sunaikina „Force Crystal", kuris saugoja pasaulį nuo totalinio Legionų įsiveržimo kaip ir prieš 13 metų. Maxas gauna išsvajotąjį „Force Frame" iš tėvo, bet jį lydi ne džiaugsmas, o liūdesys dėl tėvo mirties. Pasaulyje dar liko 2 „Force crystals", kuriuos Maxas turės apginti; čia ir prasideda jo kelionė, kurioje prie jo prisijungs daugybė kitų „Force'ų", kurie taip pat nori išsaugoti taiką pasaulyje.

Šiek tiek apie „Force'us". Netikėtoms aplinkybėms susiklosčius, prie Maxo grupės jungsis vis daugiau ir daugiau šią ypatingą jėgą turinčių kovotojų. Bus ir kentauras, buvęs Maxo kovų mokytojas ir vaikystės draugė Meryl, kurios specializacija — magijos. Bet tai tik pradinis trejetukas, kurį vėliau papildys visokiausi padarai iš įvairiausių pasaulio kampų, tarkim, vilkžmogis Baronas. Kaip jau įprasta šių dienų RPG žaidimams, vienu metu su jumis galės keliauti tik 3 kovotojai, įskaitant Maxą. Kiti kovotojai ilsėsis „Force'ų" būstinėje.

Progresuojant žaidime, rasite įvairiausių daiktų: kardų, lankų, skydų, šalmų ir kitų šiai kategorijai būdingų dalykų. Be daiktų ir pinigų neretai rasite mėlynų kristaliukų, kurių paskirtis yra tobulinti jūsų veikėją. Už šiuos kristalus galėsite didinti savo gyvybės taškus, smogiamąją galią, gynybą, magijos atsparumą ir daugelį kitų dalykų. Nors gaila, visa tai nepriklauso jūsų visai grupei, tik Maxui. Savo kitų kovotojų niekaip negalėsite tobulinti kaip norite: uždėti jiems šarvus, pakelti jėgą ar gyvybes. Todėl iš Meryl nepadarysite kovotojos, kuri būtų atspari tiek fizinėms atakoms, tiek magiškoms. Meryl nuo pat pradžių yra atspari

SERIJA



Shining Force serija startavo 1992-aisiais metais, pirmuoju žaidimu tapo Shining Force: The Legacy of Great Intention Sega Genesis konsolei. Žaidėjai galėjo keliauti po nuostabų Rune pasaulį ir kovoti prieš Dark Dragon naudodami neįprastą strateginės RPG sistemą. Po metų pasirodė tęsinys Shining Force 2, vėl leidęs tyrinėti pasaulį ir gelbėti princeses nuo demonų. Kitoje Sega platformoje Sega CD po metų pasirodė dar vienas serijos žaidimas Shining Force CD, kuriame buvo sudėti du GameGear sistemai sukurti Shining Force žaidimai Gaiden ir The Sword of Hajya. Trečioji tiesioginė Shining Force serija pasirodė tik po kelerių metų pertraukos. Shining Force III jau buvo perkelta į naują Saturn konsolę ir pasirodė 1997-aisiais. Žaidimo vizualinė pusė buvo smarkiai kilstelta, pradėta naudoti trimatė grafika intarpuose. Japonijoje buvo išleisti dar du trečiosios serijos epizodai, tačiau už gimtinės ribų šie žaidimai taip ir nepasirodė.

magijoms ir iki galo tokia liks. Tai būdinga visiems kovotojams, jie turi savo stipriąją ir silpnąją puses, nei vienos iš jų savo noru negalite įtakoti.

Negali likti nepaminėta kovos sistema ir tie, su kuriais kovosite. Hack'n'Slash šį žaidimą labai supaprastino lyginant su jo pirmtakais, nes dabar dažniausiai spausite atakos mygtuką net nenurodydami krypties, nes monstrų bus išties daug; yra savotiškas automatinis nutaikymas, kuris nukreipia kardą tinkama linkme. Nepaisant didžiulių monstrų gaujų, kovos būna dažniausiai labai lengvos, nes tiesiog reikia išmėtyti krūvą Legionų ir tada sunaikinti portalą, pro kurį jie lenda. Sunaikinę portalą gausite daugiausiai patirties, daiktų ir energijos kristalų. Jeigu kova tampa per sunki ir visi vaistų gėrimai išgerti, visada galite pasinaudoti stebuklingu akmeniu, kuris jus akimirksniu nukels į miestą, kuriame nemokamai papildysite gydomųjų gėrimų atsargas, parduosite daiktus, o jei turite pakankamai energijos kristalų, patobulinsite savo įgūdžius. Vis dėlto norėčiau dar kartą palyginti senuosius Shining Force su šiuo. Anksčiau teko valdyti visą būrį kovotojų ir kiekvienam duoti atskirus įsakymus. Ši dalis yra visiška priešingybė ankstesniosioms, nes kitų dviejų bičiulių veiksmų negalėsite kontroliuoti. Nors atrodo, kad tai yra blogai,

ŽAIDIMŲ IMPORTAVIMAS

Kadangi Shining Force Neo nėra ir greičiausiai nebus išleistas Europoje, vienintelė išeitis — užsakyti jį iš europietiškų online parduotuvių, prekiaujančių ir Lietuvai (nes JAV parduotuvės paprastai nesiunčia prekių į „aukštos rizikos" šalis, kurioms priskiriama Lietuva). Siūlome kelis parduotuvių adresus, kuriose galima bandyti ieškoti importuojamų žaidimų:

http://shop.game.net/
http://www.swallowgames.com
http://www.gamefreax.com

Dėmesio, norėdami savarankiškai užsakyti internetu, turite būti sulaukę 18-os metų; priešingu atveju reikės prašyti tėvų pagalbos.

bet iš tikrųjų kai kovos tokios lengvos, turint galvoje strateginį planavimą, tai yra geras dalykas, nes valdymo sistema čia reikalinga kaip šuniui penkta koja. Kompiuterio smegenys čia ir taip puikiai susitvarko.

Žaidimo grafika yra maloni akiai, įvairios aplinkos su daugybe detalių ir anime videointarpais. Gaila, bet problemų yra ir čia. Nors daugybė monstrų vienu metu buvo vienas iš Shining Force Neo kozirių, yra ir antra pusė. Didžiulis monstrų kiekis neretai sumažina kadrų per sekundę dažnį, todėl kovos kaip sulėtintame filme.

Kita blogoji žaidimo pusė yra įgarsinimas. Dažniausiai jis skamba tiesiog kvailai. Kai Meryl kas antrą savo smūgį lydi šūksniu „Hot stuff comin' right up", bet ką gali išvesti iš sveiko proto. Matyt, tai vienintelis dalykas, kuris priverčia keisti pagrindinį trejetuką, kad tik vienas pasikartojantis šūksnis pakeistų kitą ir visiškai neišvestų iš proto.

Valdymas vienas iš tų dalykų, kuris visiškai nevargina šiame žaidime. Valdyti reikia tik save, o ne tris veikėjus, todėl ir problemų tris kartus mažiau. Specialiam smūgiui ar savybei suteiktas vienas mygtukas, daiktų naudojimui — kitas. Norint pakeisti daiktą ar savybę, kurią norite panaudoti, naudojamas D-pad'as. Viskas paprasta ir efektyvu.

Sudėjus viską: senų laikų nostalgiją, naują stilių, grafiką ir valdymą, žaidimas yra vykęs, nors tie, kurie tikėjosi kažko iš senų laikų, vargu ar to sulauks, o tie, kurie pirmą kartą susipažįsta su Shining Force, turėtų likti patenkinti.

GARSAS 63
„Hot stuff comin' right up", „Hot stuff comin' right up", „Hot stuff comin' right up"...

SIUŽETAS 83
Įdomus ir nenuilstamai papildomas naujais įvykiais bei veikėjais.

MUZIKA 81
Maloni, atpalaiduojanti, prasidėjus veiksmui akimirksniu pasikeičia į kovinę.

GRAFIKA 84
Malonūs vaizdai bei anime stilius, tik krentantis FPS kovų metu neretai supykdo.

VALDYMAS 93
Elementarus, bet kovos įkarštyje kartais sunku greitai išrinkti reikiamą ataką.

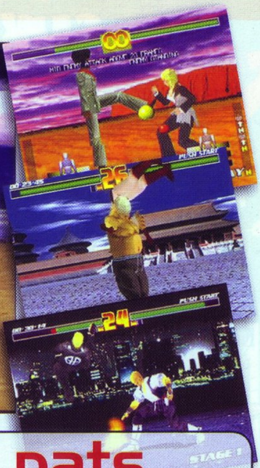
IŠVADA
Žaidimas vertas dėmesio, kuris išsilaikys gana ilgai, bet vis dėlto norėjosi kažko iš senųjų francizės dalių.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 80

KLASIKA

PlayStation



Pasidaryk pats

Fighter Maker

Kūrėjas: ASCII Entertainment

Leidėjas: Agetec Inc.

Data: 1999-05-31

Žanras: veiksmo

Platformos: **PSone**

Nėra tokio žaidimo, kuris įtiktų jūsų norams ir atitiktų idealaus žaidimo viziją? Žinoma, galite rašyti maldaujančius ar smerkiančius laiškus viso pasaulio kūrėjams, bet liksite nepastebėti kaip Lietuva ankstesniais metais Eurovizijoje... Šią problemą siūloma spręsti visai kitu būdu — susikurkite savo žaidimą patys!..

Žygis

Skamba nerealiai ir retas tokiomis afišomis patikėtų. Bet kai į rankas patenka Fighter Maker, jo pavadinimas suintriguoja, o fantazija tuo metu jau laužia ribų ribas, kurių galbūt net žmogaus protas nėra iki šiolei įveikęs. Faktas, kad bent pusė žaidėjų yra sau leidę pasvajoti apie asmeninį žaidimą, taigi potencijos toks projektas tikrai turi. Ar turi tokiam projektui potencijos jo žaidėjai?..

Muštynių arba, kitaip tariant, dvikovų žanras yra vienas populiariausių konsolininkų tarpe. Valdymo pultelis idealiai tinka valdymui ir greitoms kombinacijoms, didelis televizoriaus ekranas — keliems žaidėjams vienu metu stebėti jį. PlayStation gerbėjai buvo lepinami daugeliu gerų žaidimų, iš kurių labiausiai išsiskyrė Tekken serija. Bet pasirodė ir novatoriškasis Fighter Maker, turėjęs reikalus kiek apversti aukštyn kojom. Žaidėjai perima ne kurio nors veikėjo vaidmenį, o pačių kūrėjų, gauna laisvę vadovauti žaidimo kūrimo procesui.

Žaidimą teoriškai galima padalinti į dvi dalis: į dvikovų žaidimą ir į dvikovų žaidimo kūrimo programą. Du viename. Tačiau tai labiau simbolinis dalykas; jei vertintume čia esantį žaidimą kaip pilnavertį kitų konkurentą, jis gautų siaubingai žemą įvertinimą, nes jame trūksta daug to, ko reikia geram kautynių kūriniui. Visų pirma, jo trukmė geriausiu atveju neviršija pusvalandžio. Nėra nei siužetinės linijos, nei bosų, nei tų kovų pateisinimo.

Be vieno žaidėjo režimo, yra ir dviejų — kokiame dvikovų žaidime galėtų jo nebūti? Veikėjų pasirinkimas nemažas, jie skirtingi, atstovauja skirtingus kovos menus. Bet jie visi vienodai prastai atrodo. Grafika ypač kampuota, judesiai nesklandūs, aplinkos bjaurios, kaip ir visas žaidimo garsas. Verčiau traktuokite tai kaip šiokį tokį kūrimo programos galimybių pristatymą. Čia derėtų paminėti retą atvejį — kaitaliojamas kamerų padėtis, galimybę įsijungti įvairius sensorius, demonstruojančius, ką ir kaip kompiuteris skaičiuoja, kol jūs kaunatės. Gavę tokį pavyzdį, turėtumėte suprasti, kad nederėtų nusiteikti sukurti savąjį Tekken'ą, bet tikėkitės gauti pakankamai laisvės ir įgauti žinių apie dvikovų žaidimų mechaniką.

Smulkiau apie svarbiausią kūrinio dalį. Dalį, kurios galimybes išnaudos tik stipriausieji. Jūsų kantrybės laukia didis išbandymas. Kūrimo procesas. Galų gale suprasite, kodėl originalūs žaidimai tiek daug

kainuoja. Jums į rankas atiteks susikurto kovotojo likimas. Ir nors tai nebus hitų hitas, tai bus jūsų rankų darbas. Hmm... Bent jau tuo galėsite save paguosti, praleidę valandų valandas net prie paprastesnių judesių kūrimo.

Galimybių žaidimas nepašykšti. Savo veikėjui galėsite sukurti CV su visa asmenine informacija, galėsite reguliuoti veikėjo išvaizdą. Deja, reguliuosite tik žaidime siūlomų veikėjų išvaizdą, savo susikurti negalėsite. Įdomiausia ir daugiausiai laisvės suteikianti dalis — judesių kūrimas, kuris nemažai žaidėjų gali atbaidyti nuo minties kurti savo žaidimą. Vartotojo sąsaja nėra patogi, lentelių lentelėse su raidėmis ir skaičiais trūksta paaiškinimų bei lengvai įkandamų instrukcijų. Viskas atrodo gana buitiškai ir vien jau dėl estetinės išvaizdos nesinori šalia tų lentelių praleisti ilgesnio laiko. Judesių kūrimo proceso esmė — pajudinti keliose vietose besilankstančias kūno dalis kiekviename kadre taip, kaip norite. Atsėdėję savo dalį prie kadro–po–kadro, sukursite mygtukų kombinaciją savo naujajam judesiui. Skamba paprastai, bet įgyvendinimas komplikuotas ir tik labai daug laiko su žaidimu praleidę ištvermingieji sugebės sukurti išties tikroviškai atrodančius smūgius. Jei imsite kurti metimus, bus dar sudėtingiau, nes reikės užprogramuoti ir priešininko judesius. Daugybė lentelių ir funkcijų taps jūsų padažnėjusių keiksmų priežastimi. Bet jei neatleisite vadžių iki tam tikro taško, kurį kiti galėtų vadinti liguistu įsitraukimu, tuomet galės pasireikšti jūsų išmonė, pajusite, koks malonumas yra gebėti tai, į ką kiti net pažiūrėti bijo.

Maksimalus pasitenkinimas gali būti išspaustas, jei susibursite su kitais kūrinio gerbėjais ar įkalbėsite ką nors tokiais tapti po ilgos paskaitos apie žaidimo galimybes. Tuomet dvikovos su sukurtais veikėjais gali tapti didžia pramoga, kuomet priešininkas ne tik naudojasi savo sukurtais judesiais, bet ir juos atlieka savo sugalvotomis kombinacijomis.

Tai žaidimas, bene labiausiai suartinantis (nors ir netiesiogiai) sąvokas „programuoti" bei „PlayStation 1", nors ir keistai tai skambėtų. Rezultatas nieko nepriblokš, tačiau pateisins ištikimiausiųjų hardcore dvikovų fanų lūkesčius.

ĮDOMUMAS 70
Pirmas įspūdis gali būti tragiškas. Ir tuos 70 įdomumo taškų „išlaušite" tik po ilgų funkcijų studijų...

GARSAS 55
Sunku patikėti, kad žaidimas pasirodė 1999-aisiais.

GRAFIKA 60
Baisi grafika. Tiesmukiška, bet daugiau negu teisinga. Matymo perspektyvos žavi.

VALDYMAS 65
Visą laiką žinosite, kad gali būti geriau. Daug geriau.

MUZIKA 40
Jei turite radiją, įsijunkite. Jei turite grotuvą, įsijunkite. Tik paskubėkite išjungti muziką žaidime.

IŠVADA
Be abejo, galėtų būti mokomasis režimas, galėtų nebūti grafikos klaidų, galėtų ta, galėtų aną... Bet žinia tokia: tai vienintelis dvikovų žaidimas, leidžiantis taip giliai įsikišti į jo procesą. Kantriausiems bus atlyginta.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 66

Antrasis Pasaulinis be Hitlerio

Command & Conquer: Red Alert

Kūrėjas:	Westwood Studios
Leidėjas:	Virgin Interactive
Data:	1997-11
Žanras:	Strategija
Platformos:	PSone

GrayFox

Be jokios abejonės Red Alert yra geriausia visų laikų strategija, perkelta iš PC į konsolę. Nors kai kurie dalykai nukentėjo ir pereiti nuo klaviatūros ir pelytės prie vairalazdės buvo kiek neįprasta, bet vis viena C&C: Red Alert verta mūsų garsiausių aplodismentų.

Red Alert yra tiesioginis pirmosios Command and Conquer serijos, kuri taip ir vadinosi, palikuonis. Nors daug kas išliko iš C&C, bet vietoje GDI ir NOD čia kovos sąjungininkai prieš sovietus, tam tikra alternatyva realiems įvykiams Antrojo Pasaulinio karo metu. Red Alert'e yra daugiau pastatų statymui, kareivių, tankų, laivų ir net lėktuvų. Visa tai išdėstyta 50-yje misijų, kurias reikia įveikti, kad taptum šio karo nugalėtoju. Žinoma, pasikeitė ir aplinkos, dabar bus kovojama tiek Europos laukuose, tiek ir sniegu padengtoje Sovietų Sąjungoje.

Grįžtame į 1940-uosius, kai Albertas Einšteinas kvailiojo su laiko kontinumais. Jis išrado laiko mašiną ir nusikėlė į praeitį, kai Hitleris dar buvo paauglys ir pašalino jį, kad išgelbėtų žmoniją nuo Antrojo Pasaulinio karo. Šis veiksmas atvėrė kelią kitam to laiko diktatoriui Stalinui. Europai iškilo nauja grėsmė — Sovietų Sąjunga, kurios kariai jau žygiuoja Vakarų link. Čia ir pasirenkate kieno pusėn stosite — Sąjungininkų ar Sovietų, nors neabejoju, kad sužaisite už abi.

Nuo to, kurią pusę pasirinksite, stipriai priklausys misijų pobūdis. Sovietų misijos labiau remsis grubia jėga, nes dažniausiai tikslas bus tiesiog viską sunaikinti. Tereikia išplėsti bazę, ją sutvirtinti įžymiaisiais Tesla Coil'ais ir ugnies svaidytojais. O tada pasistatyti galingą armiją iš sunkiųjų tankų ir pulti. Nors kartais teks ir kokį šnipelį, kuris pavogė slaptus dokumentus, pagauti.

Sąjungininkų misijos labiau primena stealth. Reikės su maža pėstininkų grupele lakstyti po sovietų požeminius bunkerius, praslinkti pro patrulius su šunimis ir rengti diversijas. Čia jums pasidarbuos šnipai, kurie persirengia priešais, nors šunys juos lengvai suuodžia ir, žinoma, Red Alert legenda — Tania. Joks

pėstininkas negali jai pasipriešinti, nes su savo šautuvais ji snaiperiškai pašalina visus, kas jai pasimaišo; geriausia jos savybė — minuoti pastatus, dėl to ji universalus karys.

Jeigu užsiminiau apie karius, tai reikėtų papasakoti, ką iš viso turi Sąjungininkai ir Sovietai. Sovietai remiasi grubia jėga, todėl ir jų kariai bei technika tą grubumą turi demonstruoti. Taip ir yra: galingi sunkieji tankai su dviem pabūklais daro didžiulius nuostolius priešui, mobiliosios V2 raketų paleidimo mašinos gal ir neturi gero apsišarvavimo, bet jų žala, daroma priešo pastatams, yra visa griaunanti. Žinoma, negalima pamiršti Sovietų oro pajėgų pasididžiavimo Yak'ų ir Mig'ų. Yak'ų gal niekas ir nenaudos, bet Mig'ų pajėgos užtikrina puolimų sėkmę. Pasistatę nors vieną oro uostą gausite lėktuvą šnipą, kuris praverčia ieškant priešo pozicijas, ir desantinį lėktuvą, kuriuo galėsite priešui į užnugarį išmesti grupelę desantų, galinčių padaryti daug rimtos žalos.

Sąjungininkų pajėgos, tiesą pasakius, yra žymiai silpnesnės už Sovietų. Be to, kad jų arsenale yra visai nereikalingos technikos, tarkim, džipų, kurie nepadaro jokios rimtos žalos, o kainuoja beveik kaip tankas, dar ir tankai yra vienvamzdžiai ir su silpnais šarvais. Lėktuvų Sąjungininkai neturi, bet juos pakeičia sraigtasparniai, prieš kuriuos priešo tankai yra bejėgiai. Iš pėstininkų galėsite treniruoti šnipus, kurie, jei sėkmingai įsifiltruos į priešų pastatus, rodys, kiek priešas turi pinigų, ką gamina, kiek elektros turi. Jau minėtoji Tania padės jums rengti diversines operacijas priešo užnugaryje, jei sėkmingai ją tenai nugabensite; jei ji žus, misija bus pralaimėta, taigi tenka su ja elgtis atsargiai. Bet ir Sąjungininkai turi, ko pavydi Sovietai — viso žemėlapio atidengimas šnipo palydovo pagalba. Nors Sąjungininkų technika yra silpnesnė, bet tai yra tik todėl, kad yra pigesnė ir greičiau gaminama. Per tą laiką, kol priešas pagamina vieną tanką, Sąjungininkų jau 3 laukia įsakymo pulti.

Apibendrinant Red Alert arsenalą lieką tik paminėti super ginklus. Abi pusės turi atominių bombų. Misijose jų naudoti negalima, bet susirėmimų režime galėsite pasimėgauti šiuo visa griaunančiu žaisliuku. Abi pusės turi ir po vieną tik jai būdingą super ginklą. Sąjungininkai turi chronoshifter, kuris perneš jūsų vieną karo mašiną į bet kurią atidengtą vietą žemėlapyje, deja, žmonių šis daikčiukas negali teleportuoti. Sovietai turi savo pagarsėjusį Iron Curtain, kuris vienam tankui suteikia nemirtingumą kuriam laikui.

Negali likti nepaminėtas Red Alert skirmish režimas, kuris privertė žaisti šį žaidimą vėl ir vėl. Išbandyti jėgas galite prieš kompiuterį, kuris valdys iki 3 oponentų. Puiki naujiena yra ta, kad galima sujungus kabelį žaisti kartu su draugu prieš kompiuterį, kiekvienas už save arba vienas prieš kitą. Tuo viskas nesibaigia, nes galima keisti kovos parametrus: tai bus tiesiog bazės plėtra ir armijos kaupimas ar iš karto armijų susidūrimas be bazės statymo, bet svarbiausia yra tam tikras Capture the Flag režimas, kai reikia nuvežti priešo vėliavą ant savosios ir tada visos priešo pajėgos bus sunaikintos akimirksniu. Kombinacijų yra daug, jos neleidžia, kad šis žaidimas atsibostų.

Techninė žaidimo pusė yra gera, bet turi ir savų nuopuolių. Strategijų valdymas konsolėse yra specifinis, bet tie, kurie jau buvo žaidę C&C, neturės jokių problemų, nes iš esmės beveik niekas nepakito, nors buvo įdiegta šiek tiek naujovių ir pataisymų. Muzika yra nuostabi: daugiau nei 12 muzikos takelių, kurie nuteikia kovingai atmosferai. Sprogimų garsai taip pat nenusileidžia. Bandžiusieji PC versiją pastebės, kad grafika yra prastesnė, bet vis dėlto tai konsolė, todėl už tai stipriai kritikuoti gal ir nevertėtų, nes viską gerina video intarpai. Deja, pablogėjimas jaučiamas, kai yra „pagaminama“ didžiulė armija, tada žaidimas stipriai sulėtėja ir net pradeda strigінėti.

Viską susumavus, žaidimas turi: puikų siužetą, puikius garso takelius ir įgarsinimą, nenusibostantį „geimplėjų“ ir nuostabų skirmish, deja, grafika šiek tiek šlubuoja, bet tik šiek tiek. Beveik viskas žaidime verta aukščiausio balo, nes iš tiesų Red Alert jį užsitarnavo.

SIUŽETAS 97
Alternatyvusis Antrasis Pasaulinis karas prikausto iki pat galo.

GARSAS 89
Puikūs sprogimų garsai, kareivių riksmai ir įsimintinas Teslos čirškinimas.

GRAFIKA 79
Jeigu ne trūkinėjimai, viskas būtų gerai.

VALDYMAS 81
Iš pradžių gąsdinantis, bet po to lyg nuo gimimo mokėjau.

MUZIKA 90
Garso takeliai įtraukti į mano mp3 sąrašą.

IŠVADA
Geriausia strategija, sukurta PSone konsolei, kurią nurungė tik tęsinys Red Alert: Retalation.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 90

KODAI

THE GODFATHER

Sustabdykite žaidimą ir spauskite kodus.

5 000 dolerių:
Kvadratas, Apskritimas, Kvadratas (2), Apskritimas, L3.
Visa sveikata:
Kairėn, Kvadratas, Dešinėn, Apskritimas, Dešinėn, L3.
Visa amunicija:
Apskritimas, Kairėn, Apskritimas, Dešinėn, Kvadratas, R3.
Visi filmai:
Pagrindiniame meniu spauskite: Apskritimas, Kvadratas, Apskritimas, Kvadratas (2), L3.

MEN IN BLACK: CRASHDOWN

Veskite kaip kodus:

Visi ginklai: MAGICPOCKETS
Nesibaigianti amunicija: UFO
Žudymai iš vieno šūvio: ONESHOTSPLAT
Turbo režimas: RUNSLIKETHEWIND
Akiniai nuo saulės: TINTEDSPECS
Vaizdas iš viršaus: ALIENSEYEVIEW

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

Sustabdykite žaidimą ir spauskite kodus.
Nepažeidžiamumas:
Kvadratas, L1, Apskritimas, R1, Trikampis, L2, Select, R2.
Nesibaigianti amunicija:
Apskritimas, L2, Kvadratas, L1, Select, R2, Trikampis, Select.
Kulkų skydas:
Apskritimas, Select, R2 (2), R1 (2), L1, R1.

Enigma aparate spauskite:
Kodų režimas: DAWOIKS
Įveikti misiją su auksine žvaigžde: MONKEY
Įveikti ankstesnę misiją su auksine žvaigžde: TIMEWARP
2 misija: ORANGUTAN
3 misija: BABOON
4 misija: CHIMPNZEE
5 misija: LEMUR
6 misija: GORILLA

Vieno šūvio žudymai: WHATYOUGET
Guminės granatos: BOING
Visi ginklai su optiniu taikikliu: LONGSHOT
Torpediniai šoviniai: TPDOMOHTON
Priešai žudo vienu pataikymu: URTHEMAN
Priešus galima užmušti tik pataikius į galvą: GLASSJAW
Nematomi priešai: WHERERU
Vyrai su skrybėlėmis: HABRDASHR

GAMEDUK

THE MUMMY RETURNS

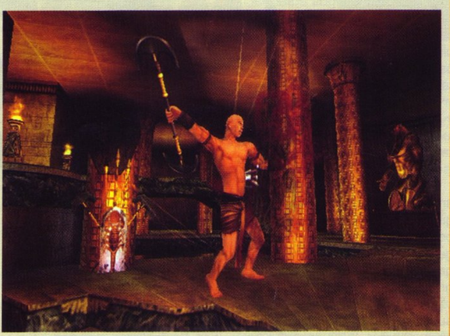
Prie Skorpionų karaliaus
Kaip įveikti Skorpionų karalių?
Ovidijus, Plungės r.

Kovojant su Skorpionų karaliumi prireiks apie dvidešimties ar net penkiasdešimties bandymų. Šis bosas labai stiprus. Kovos pradžioje pasilenk ir pasislėpk už vienos iš keturių kolonų. Skorpionų karalius bandys tave atakuoti ir jam nepavyks, priešingai, jis net užsimes ant savęs du akmenis, kurie nukris nuo kolonos. Atakuok jo uodegą ir pasislėpk už kitos kolonos. Tokią taktiką naudok tol, kol jis sugriaus visas kolonas. Nugriovęs paskutinę koloną, jis užlips ant stogo. Nuo stogo jis numes įvairias nuolaužas, todėl bėgdamas pasisaugok jų. Susirinkęs aplink esančius gyvybių paketus pasiruošk antrai kovai. Kai jis pradės kolona leistis žemyn, pribėk prie jo, kad jam atsistojus ant žemės tu būtum tiesiai priešais jį. Jis bandys tave atakuoti, tačiau išvengęs atakos užeik jam už nugaros ir atakuok mėlynai pažymėtą vietą. Nuo smūgio karalius sustings ir tau atsiras laiko atakuoti jį kardu tris kartus į pažymėtą vietą. Kartok šią ataką, kol nukris akmeniniai smaigaliai. Išvengęs smaigalių ir vėl susirink gyvybių paketus. Šį kartą karalius nusileidęs nuo kolonos neatakuos tavęs, o bandys pagriebti. Tad ir vėl pribėgęs prie jo pasitrauk tik tada, kai jis norės tave pagriebti. Nepasitrauk į šoną per anksti. Tinkamu momentu pasitraukęs į šoną atakuok pažymėtą priešininko galūnę ir jis vėl sustings. Tada tris kartus atakuok jį kardu. Vėliau pakartok šį procesą dar kelis kartus, kol Jonathan'as įeis į kambarį, kuriame bus skeptras. Pakartok ataką dar kartą, tačiau kai Skorpionų karalius sustings, atakuok jį su skeptru. Sėkmės!

POP: THE TWO THRONES

Pirma misija
Niekaip negaliu įveikti pirmojo boso. Gal galite parašyti, kaip jį įveikti?
Modestas, Radviliškis

Pirmiausia atakuok boso kojas. Kai bosas suklups, paspausk greitos mirties mygtuką, ir bosas bus nužudytas. Sunkiausia kovos dalis yra iki tol, kol bosas atsiklaupia, nes reikia naudoti kuo įvairesnes atakas.



V.A. Skaitytojo kuponas

Šį kuponą galima užpildyti ir atsiųsti į redakciją adresu:
VA PlayStation, UAB „Indiza", Jonavos g. 254a, LT-44132, Kaunas arba nunešti į artimiausią „Lietuvos Spauda" kioską.
Kartu su kuponu galima siųsti laiškus ir dovanas. Ačiū.

MANO KLAUSIMAS REDAKCIJAI: ______

MANO SKELBIMAS: ______

NORĖČIAU ŠIŲ KODŲ (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą): ______

NORĖČIAU ŠIO ŽAIDIMO PLAKATO (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą): ______

Klausimas į GAMEDUK:
Žaidimas: ______
Lygis/misija: ______
Problema: ______

PLAKATŲ TURI BŪTI:

- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ nei vieno

2 GERIAUSI ŽAIDIMAI šiuo metu (nepriklausomai nuo išleidimo datos ir platformos): ______

MANO VARDAS, PAVARDĖ, ADRESAS IR TELEFONAS (būtina parašyti): ______

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO DATOS

Europoje

Balandis

13 Armoured Core - Nexus
13 Dragon Quest: Journey of the Cursed King
13 SingStar Rocks!
21 Panzer Elite Action: Fields of Glory
21 Rogue Trooper
21 Samurai Shodown V Special
21 SOCOM 3: U.S. Navy SEALs
21 State of Emergency 2
28 2006 FIFA World Cup
28 Armored Core: Nine Breaker
28 Rampage: Total Destruction
28 Stunt Car Crash
28 WWII: Tank Battles

Gegužė

05 Championship Manager 2006
05 Full Spectrum Warrior: Ten Hammers
05 Pac-Man World 3
12 Evolution GT
19 The Da Vinci Code

Lietuvoje

Balandis

13 Final Fight Streetwise
14 Tomb Raider: Legend
19 SingStar Rocks
19 SingStar Rocks + 2 Microphones
19 Socom 3
19 Socom 3 + Headset
20 Resident Evil 4 Platinum
21 Rogue Trooper
21 Samurai Showdown 5
27 2006 FIFA World Cup

Gegužė

04 Pac-Man World 3
05 Championship Manager 2006
19 The Da Vinci Code
19 X-Men: The Official Game

Europos TOP

PlayStation 2

1 The Godfather
2 Buzz! The BIG Quiz
3 FIFA Street 2
4 Driver: Parallel Lines
5 BLACK
6 24: The Game
7 Pro Evolution Soccer Management
8 Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter
9 Fight Night Round 3
10 Ice Age 2: The Meltdown

PSP

1 FIFA Street 2
2 Worms Open Warfare
3 Pro Evolution Soccer 5
4 Grand Theft Auto: Liberty City Stories
5 Lemmings

Lietuvos TOP

PlayStation 2

1 The Godfather
2 Gran Turismo 4
3 Grand Theft Auto: Vice City
4 NBA 2K6
5 24: The Game
6 Grand Theft Auto: San Andreas
7 Ice Age 2: The Meltdown
8 Need for Speed Most Wanted Black Edition
9 Jacked
10 Fight Night Round 3

PSP

1 FIFA Street 2
2 GTA: Liberty City Stories
3 Need for Speed Most Wanted
4 Fight Night Round 3
5 Harry Potter and the Goblet of Fire